+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 DICEMBRE 1991
ANNO IV N. 23
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000



ATARI

GAME BOY

LYNX

SEGA
MEGADRIVE

MS-DOS

NEO GEO

PC Engine

SUPER FAMICOM

LA SOLUZIONE DI CRUISE FOR A CORPSE!!!

PARLIAMO DI AD LIB

ADVANTAGE TENNIS VS. PRO TENNIS TOUR 2

ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO DA



B.C.S.



IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£. 750.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.200.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 400.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.100.000	SOUND BLASTER	£. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 2.100.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.800.000	HD PER A500 GVP da	£. 890.000
A3000	£. TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 1.450.000
AT 386/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 4.700.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£. 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

... E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO
ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO

VG&CW

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri -**Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole**: DTP Videowrite srl Milano -

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA
BABY JO (Amiga)
LORD OF THE RINGS (Amiga)
MOVIE PREMIERE (Amiga)
SWAP (Amiga)
FORT APACHE (Amiga)
FIGHTER COMMAND (Amiga)
HEIMDALL (Amiga)
STRIKE FLEET (Amiga)
ADVANTAGE TENNIS (Ms-Dos)
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS (Ms-Dos)
LE PAGINE DEI LETTORI
OGGI PARLIAMO DI... Ad Lib
CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

RESCUE OF PRINCESS
BLOBETTE (Game Boy)
WORLD BOWLING (Game Boy)
UNIVERSO PARALLELO: Hero Quest e Advanced Hero Quest
LA BIBBIA DELL'AMOS (prima parte)
ELENCO ARRETRATI
PRO TENNIS TOUR 2 (Ms-Dos)
THE LOST ADMIRAL (Ms-Dos)
TERMINATOR (Ms-Dos)
DEVIL CRASH (Megadrive)
GHOULS'N'GHOSTS (Super Famicom)
JOY-JOY KID (Neogeo)
LA PAGINA DELL'AVVENTURA: Wizardry 6
Cruise for a corpse

E' il primo VG&CW del mese di dicembre e, come vuole la migliore tradizione videoludica ed informatica, le novità recensite e presentate abbondano, per la disperazione generale di genitori e portafogli! Se quindi vi sentite particolarmente "forti" in fatto di spese ed acquisti vari, sfogliate con attenzione queste pagine per individuare i migliori bocconcini da gustare al volo. Se poi possedete un bel PC andatevi a lustrare gli occhi sull'intera gamma di produzioni per lo standard Ad Lib che, finalmente, la Soundware di Varese ha iniziato a distribuire in esclusiva. E ora, anche se mancano parecchi giorni, e un'altra rivista, al fatidico momento dei panettoni, dello spumante e degli uggiosi "dopo-pranzo" a Monopoli (magari su Amiga!), parte l'immancabile sfilza di auguri e saluti particolari che vogliamo farvi durare il più possibile. Un caloroso augurio perciò a tutti i nostri lettori e, in particolare, a Diego di Quargnento, Ronnie Popper e Jacopo Tucci di Forte Dei Marmi, nonchè a Manuel Spadoni di Fano. In gamba ragazzi, di VG&CW ce n'è uno solo!!!!!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



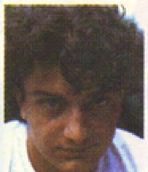
Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato (suvvia, speditegli una bella confezione di Girella!) e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!



Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!



Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!). E' sposata con Roberto e la Lucasfilm!



Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e dì con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver termineto Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.

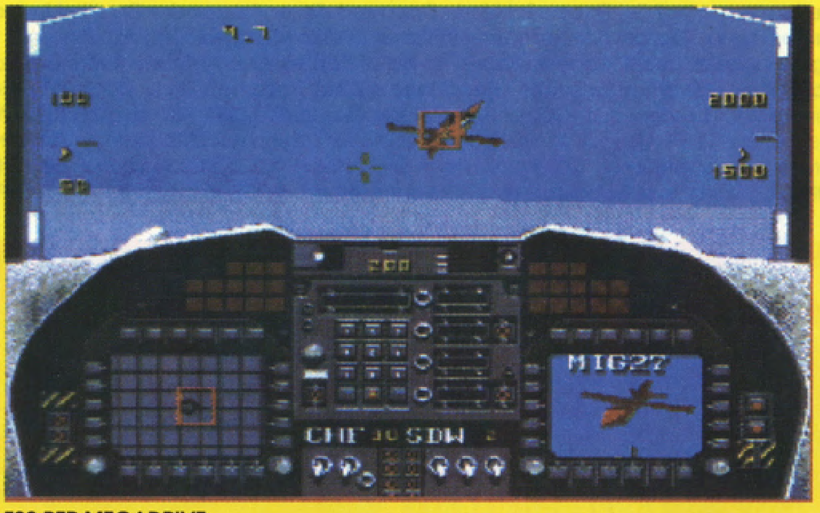


"Topo", alias Massimiliano Eliseo Pizzocaro è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gatti!



Fabrizio Galli, detto "Tano lo smilzo" è uno dei due nuovi espertissimi di console. Lui e "Luigi", quello che di cognome fa Nintendo, sono ormai diventati amici inseparabili! Il "Tano" accetta sfide-cartidge di ogni tipo: mettetelo alla prova!!

ANTEPRIME IN DIRETTA



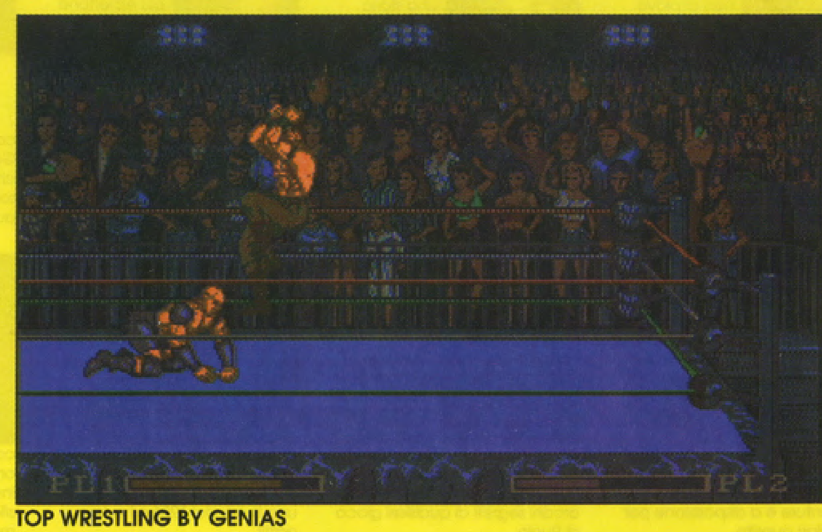
F22 PER MEGADRIVE

SUPER SOCCER è il nuovo simulatore-arcade calcistico prodotto dalla STARBYTE tedesca. Previsto in versione Amiga, Atari ST, CBM64 e IBM PC, il gioco promette grandi cose in termini di fasi manageriali e soprattutto a livello action, ispirandosi molto da vicino all'ormai intramontabile KICK OFF. Prestissimo in Italia, grazie la preziosa opera di importazione intrapresa da SOFTEL di Roma.
MIKE DIKTA POWER FOOTBALL è il nuovo arcade di football americano che il gruppo BALLISTIC ha sviluppato sotto l'egida ACCOLADE. Il game sarà inizialmente disponibile esclusivamente per il SEGA MEGADRIVE, dove andrà a contendere l'indiscusso primato di JOHN MADDEN e JOE MONTANA FOOTBALL, e verrà quindi commercializzato anche per IBM PC ed Amiga. Se possedete un MEGADRIVE rimanete sintonizzati per la nostra recensione in esclusiva.
Sempre per la console a sedici bit SEGA, arriva dalla ELECTRONIC ARTS il primo simulatore di volo in formato arcade a la FIGHTER BOMBER; si tratta di F-22 INTERCEPTOR (ma che bel titolo "originale", sai poi che confusione tra addetti e non addetti ai lavori?!), sviluppato dallo stesso team di F-18/A e creato a guisa di simulazione-arcade per tutti gli entusiasti delle cloche computerizzate. Prestissimo in Italia!
Sta per arrivare dalla SALES CURVE (quelli di SWIW e ROD LAND) la versione videogame delle avventure dei JETSONS, i più famosi Pronipoti degli Antenati di Hanna & Barbera. Del progetto ancora non si sa nulla di certo perchè il team di programmazione, l'HI-TECH EXPRESSION (responsabile del CASTELIAN su Game Boy), si è rivelato particolarmente chiuso ed inaccessibile anche alla stampa specializzata.
Prestissimo comunque per CBM64, Atari ST, Amiga e IBM PC uno stupendo platform game creato, questo lo sappiamo per certo, secondo gli stessi standard di giocabilità di ROD LAND.
Arriva finalmente in Italia l'unità di lettura per CD-ROM da



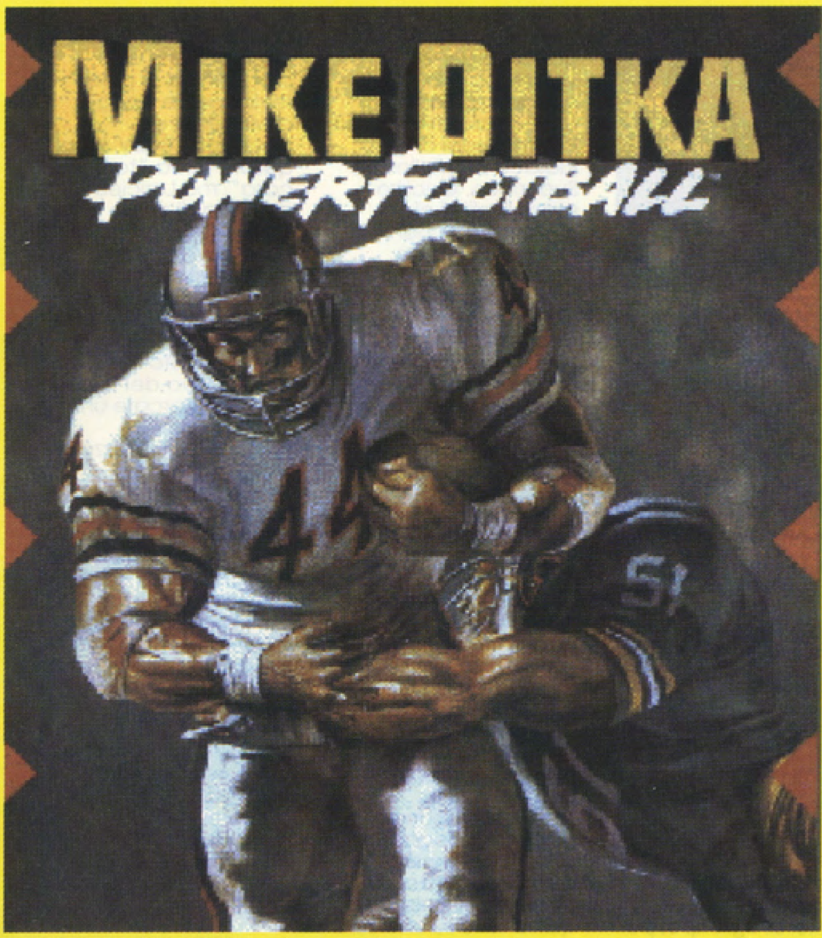
ACTION REPLAY: TRAINER A GO-GO!

interfacciare con il SEGA MEGADRIVE. Visto che di panzane al riguardo ne sono state scritte moltissime, eccovi una descrizione sommaria, ma attendibilissima, di questa fantascientifica periferica. Il SEGA CD-ROM costerà allora 850.000 lire, potrà essere collegato esclusivamente ai MEGADRIVE di diretta produzione giapponese e sarà disponibile a partire dai primi di dicembre presso MICROMANIA e COMPUTER LAND, i due negozi italiani leader nel settore console. Il costo dei giochi su CD,



TOP WRESTLING BY GENIAS

ANTEPRIME IN DIRETTA



IL FOOTBALL PIU' ATTESO

già disponibili in gran numero, dovrebbe aggirarsi sulle 120.000 massime, destinati quindi a un rapido calo che dovrebbe così bruciare la "concorrenza" delle consuete cartucce. E' in commercio la ACTION REPLAY per il SEGA MEGADRIVE! La famosa cartuccia capace di permettervi qualsiasi tipo di accesso alla tecnologia di Amiga, è infatti disponibile anche per il sedici bit SEGA e permette, fondamentalmente, di ritoccare i vostri giochi preferiti con qualche bel trainer! Il tutto senza rovinarli o compromettere minimamente la "salute" della vostra beneamata console. L'ACTION REPLAY per MEGADRIVE svolge anche la duplice funzione di adattatore-convertitore per le cartridge di fabbricazione giapponese, quindi... che volete di più?! Dalla LINDASOFT è in arrivo TIME HORN, uno stupendo RPG tridimensionale creato esclusivamente con AMOS. TIME HORN verrà pubblicato entro pochi giorni interamente sviluppato e portato alla luce in italiano! E' infine di imminente pubblicazione l'attesissimo seguito di EYE OF THE BEHOLDER, intitolato LEGEND OF THE DARKMOON. Utenti PC ed Amiga, iniziate a sognare con questa istantanea in esclusiva, perchè il gioco, come minimo, raddoppierà tutte le caratteristiche grafiche e strutturali originali in questa seconda, stupefacente versione!

ATARI NEWS E'NATA!

Dal 30 di Novembre é in edicola una nuova rivista bimestrale interamente curata dallo staff dell' ATARI ITALIA. ATARI NEWS cercherà di rappresentare in modo più equilibrato le varie componenti dell'offerta Atari trattando tutto il ventaglio di applicazioni possibili anche a livello TT, DTP, PC-Folio, Lynx e videogiochi. Naturalmente le applicazioni musicali continueranno ad essere un punto di forza della rivista dato che, fra i potenziali lettori di ATARI NEWS, il maggior numero si trova proprio tra gli utenti musicali.



EYE OF THE BEHOLDER 2: IL SEGUITO PIU' ATTESO....!

BABY JO IN "GOING HOME"

LORICIELS

PREZZO LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
USCITA: ADESSO

GRAFICA:
8,8

SONORO:
8,9

GIOCABILITA':
9

VAL. GLOBALE:
8,9

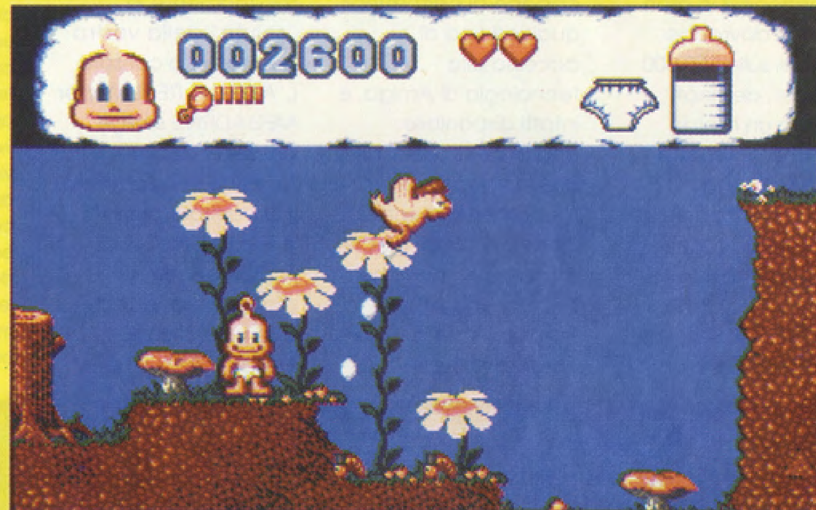
Baby Jo è il primo videogame francese che, finalmente, riesce non solo a tener testa all'invasione anglosassone, ma che si impone alla pari dei vari Mario, Sonic The Hedgehog e Bubble Bobble. Se cercate un'arcade divertentissimo, originale, diverso e terribilmente sbarazzino, fiondatevi a comprare Baby Jo. Ah, non dimenticate di far scorta di pannolini e biscottini alle vitamine per la crescita!

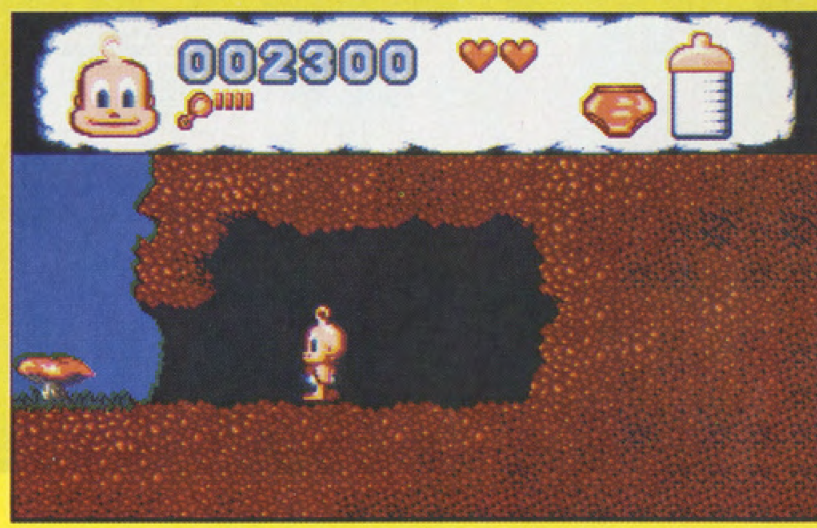




Baby Jo è il nuovo eroe Loriciels, degno erede della saga di Mario e Sonic The Hedgehog. Baby Jo è un bimbetto, anzi un classico poppante ancora in fasce, che si aggira in un universo platform multicolore, descritto dalal magistrale grafica cartoon targata Loriciels. Il protagonista della nostra avventura ha smarrito il senso dell'orientamento e, come tutti i bimbi si sà, si è spinto troppo in là, inseguendo una farfalla o una coccinella, ed ora non riesce più a tornare a casa! Baby Jo è comunque molto intelligente e con il nostro aiuto potrà sicuramente riguadagnare la meta perduta. Baby Jo piange quando ha male, sorride quando trova qualcosa che gli piace, urla quando si scotta, è contento quando si è ingurgitato un bel po di pappa e succhia il pollice quando si annoia (proprio come la formichina di Boulder dash che batteva nervosamente il piede se ci staccavamo dal joystick!). Tutta l'avventura si sviluppa come un classico arcade-adventure in cui Baby Jo dovrà imparare a recuperare ed utilizzare numerosi oggetti che gli permetteranno di superare ostacoli e nemici di ogni tipo, per al fine raggiungere l'agognata casetta.

Baby Jo può saltare, correre, camminare a gattoni e persino volare, proprio come accade a Mario e Luigi, qualora riesca ad impossessarsi di un classico mantello a la Superman. Quattro sono i livelli di gioco organizzati su ben 100 schermi ciascuno, descritti magistralmente anche in termini di animazioni e scrolling più che fluido, proprio come in un vero best seller per console o addirittura coin-op. Più di 30 personaggi, chiaramente buffissimi, aspettano il nostro eroe per impegnarlo in duri scontri e scazzottate micidiali, dalle quali potrà uscira vittorioso in base all'energia accumulata e agli oggetti bonus recuperati. L'intera atmosfera di esilarante humor che permea l'intero gioco sviluppa, unitamente alla stupenda rappresentazione grafica, un soggetto difficilmente resistibile per gli smanettoni di tutte le età. Baby Jo fa quindi leva su una vera cornucopia di effetti sonori di simpaticissimo impatto, che condiscono e confezionano un programma di gioco terribilmente lungo, avvincente e divertente. Baby Jo questa volta "torna a casa", ma Loriciels dimostra di avere tutte le carte in regola per proseguire questo fortunatissimo capitolo del videogame platform con altre simili avventure di un eroe ormai entrato di forza nell'olimpo dei best seller. Se cercate un buon game, divertente, sbarazzino, ricco di grafica arcade, di sonoro eccitante e di tantissima giocabilità arcade, non perdetevi assolutamente Baby Jo Loriciels. Finalmente i francesi hanno capito come mettere a frutto tutta l'originalissima creatività che li contraddistingue, spesso penalizzata e costretta in soggetti poco interessanti o, addirittura, troppo astrusi anche per questo stesso mercato da intrattenimento.





LORD OF THE RINGS

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
9

SONORO:
8,8

GIOCABILITA':
8,7

VAL. GLOBALE:
8,83

Attesissimo da tutti gli amanti di RPG per Amiga, Lord Of The Rings è un classico adventure di immense proporzioni che in pochi potranno permettersi il lusso di perdere. Ottima grafica, interfaccia utente particolarmente ricca e immediata, decie e decine di locazioni, nonché un'accompagnamento sonoro di ottima fattura, confezionano un game decisamente completo, originale ed accattivante. In queste lunghe ed uggiose serate invernali, cosa c'è di meglio che mettersi nei panni di Frodo ed esplorare la Middle Earth?



Già dalla lettura del titolo molti penseranno al bellissimo cartone animato apparso tempo fa in TV (Il signore degli anelli) e anche alla trilogia di libri che qualche fortunato si sarà sicuramente letta. L'avventura che ci accingiamo a recensire é per trama e per svolgimento, molto appassionante (basti considerare che ormai in molti l'hanno amata e risolta dopo lunghe sedute nella versione originaria per IBM PC). Lord Of The Rings si basa su una tra le più famose favole dei nostri tempi, Il Signore degli anelli di J.R.R. Tolkien. Indosseremo perciò i panni di Frodo, un ragazzo simpaticamente brutto, che durante il suo cammino dovrà reclutare numerosi amici e recuperare importantissimi oggetti che gli consentiranno di portare a termine la propria missione - il tutto in rigorosa ambientazione fantasy, non mancano infatti Orchi, Wargs, Cavalieri delle Tenebre ecc. ecc.
La prima chicca che questo programma ci offre é la grafica. Coloratissima, dettagliata, ricca di intermezzi ed animazioni varie, nonché orchestrata in modo tipicamente cartoon, con icone e finestre richiamabili e gestibili istantaneamente, si dimostra il vero punto di forza di un'adventure già particolarmente originale.
Lord of the rings si gioca interamente con l'utilizzo del mouse, infatti ogni opzione viene attivata tramite le apposite, suddette icone. Queste ci permettono di eseguire tutti i movimenti senza difficoltà e senza l'ausilio della tastiera. Lo scorrimento avviene in quattro direzioni su sette mappe del Mondo di Terra Media. La giocabilità si preannuncia buona ed il game non é molto semplice, non crediate che conoscendo la trama tutto possa essere facile! Se comunque vi leggete prima il libro (lo so, è un vero mattone, ma è stupendo) sarà meglio, almeno per ambientarsi più velocemente nel mondo di fiaba descritto dalla Electronic Arts. Ottimo infine il commento sonoro che permea quasi dolcemente ogni istante del gioco; tenete presente che Lord Of The Rings viene commercializzato su ben tre dischetti programma, perciò se non possedete almeno un unità drive esterna di disk swapping ce ne sarà parecchio (uomo avvisato...!).
Di lavoro in questo Lord of the rings ne è stato fatto tanto, quindi a voi rimane l'ultimo giudizio!!!! Certo i più "vecchi", appassionati da sempre di computer, quelli tanto per intenderci che hanno iniziato a smanettare sulla tastiera all'epoca dei preistorici VIC 16 e SPECTRUM non hanno dimenticato il famoso THE HOBBIT che ha segnato una pietra miliare nella storia delle avventure ad 8 bit!!!!! Ehhh....quanta acqua è scorsa sotto questo fiume informatico mai sazio di novità!!!!!
A quando una nuova versione del Signore degli Anelli magari ambientato nel futuro e su un'astronave spaziale????
Ai "vecchietti" coetanei di chi vi scrive certo rimane un po' di nostalgia e di amaro in bocca, pensando a quella prima versione del Signore degli anelli di Tolkien.





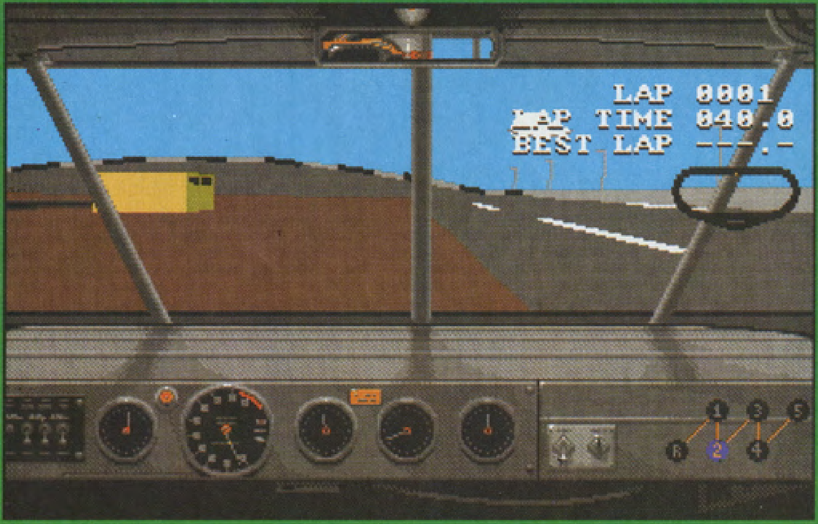


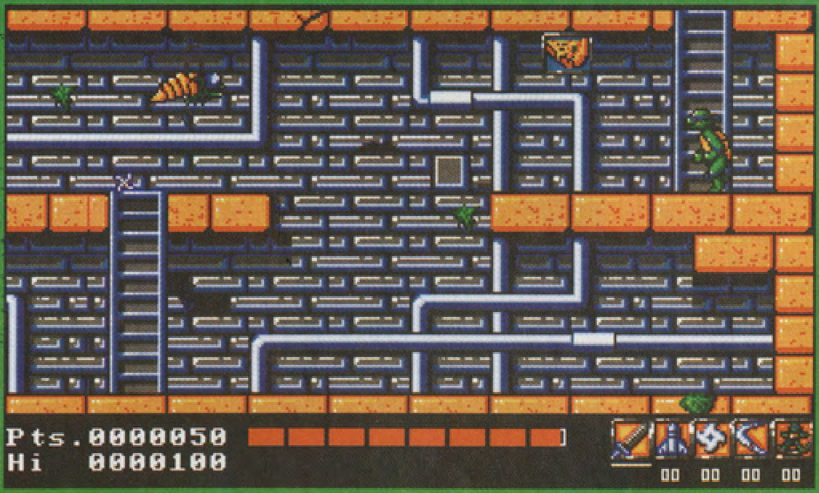
MOVIE PREMIERE
ELITE

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
VAL. GLOBALE:
8,5

Movie Premiere ci regala un biglietto d'ingresso al cinema computerizzato del videogame. Quattro licenze ben sfruttate, eccezion fatta per il modestissimo Days Of Thunder, si avvicendano in ore ed ore di sano divertimento arcade per la gioia di grandi e piccoli smanettoni. C'è anche dell'ottima grafica: che volete di più da una compilation?!

La Game Premiere altro non è che una stupenda occasione per portarci a casa quattro tra i più venduti, giocati ed osannati videogame recentemente pubblicati da software house come Image Works, Elite e Mindscape.
Ecco allora fuoriuscire da una voluminosa e scintillante confezione (tipicamente natalizia) il simpaticissimo Teenage Mutant Hero Turtles, convertito in un complesso platform game da Image Works, Back To The Future II, ispirato all'omonimo lungometraggio cinematografico, Days Of Thunder, sempre tratto dal film con Tom Cruise, e Gremlins 2, che di presentazioni particolari proprio non ne ha bisogno, vero?
La compilation, non a caso, è intitolata Movie Premiere ("Prima Cinematografica", per chi non mastica inglese!), proprio per il fatto di essere la prima ed unica raccolta di cosiddetti "Tie-In" arcade. Le quattro licenze cinematografiche sono forse tra le melgio sviluppate a livello videogame ed offrono, nel complesso, parecchia giocabilità sposata, come vuole la miglior tradizione, ad una realizzazione audiovisiva di superba fattura. Per giocare a Teenage Mutant Hero Turtles basta un robusto joystick ed un bel pennarello, per sconfiggere gli acerrimi nemici delle Tartarughe Ninja e per mappare i vari progressi attraverso un'area di gioco di vastissime dimensioni. Scopo del gioco è quello di salvare la bella April, rapita dal terribile Shredder, un ninja assassino senza scrupoli ai cui ordini si muove un vero esercito di tagliagole prezzolati. La stessa meccanica di gioco tipicamente platform viene quindi applicata anche a Gremlins 2 che ci vede ripercorrere le tappe salienti dell'omonimo lungometraggio, esplorando un vasto universo platform bidimensionale, pieno zeppo di mostri assassini. Se poi vogliamo viaggiare su è giù per il tempo basterà caricare Back To The Future II che, realizzato con grande sfoggio di grafica virtualmente tri-di, colori, ambientazioni ed animazioni, ci darà l'occasione per sfrecciar via sul celeberrimo skateboard a reazione di Marty Mc Fly.
Differisce, infine, dal filone di questi primi tre prodotti della Movie Premiere, la classica simulazione automobilistica Nascar, che ripropone i Giorni Del Tuono di Tom Cruise. Qui purtroppo è facile appicciare a questo game l'etichetta de "l'ultima ruota del carro" in quanto risulta particolarmente rozzo, ingiocabile e difficile da masterizzare, anche dopo molte ore di allenamento. Le animazioni delle vetture impegnate su centinaia di giri del tracciato di Daytona, risultano infatti lente, poco realistiche e terribilmente improvvisate, facendo immediatamente scemare qualsiasi interesse per il gioco.





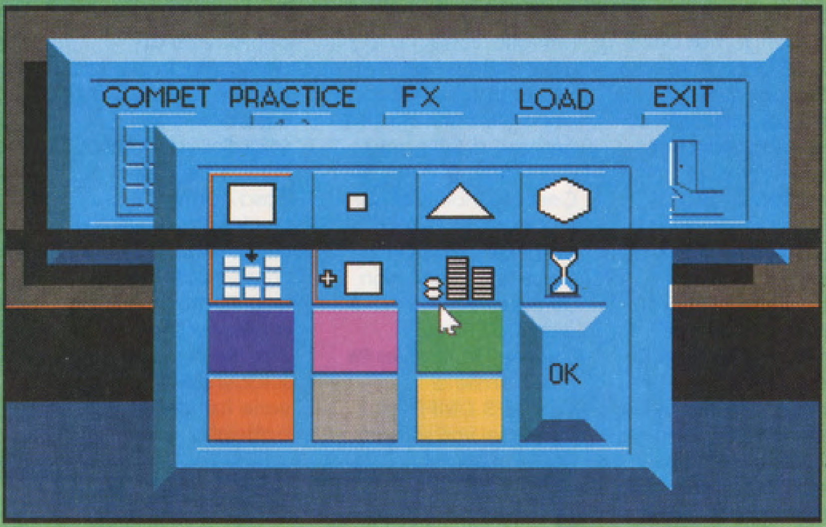
Nel complesso si rimane comunque positivamente impressionati da questa compilation "di celluloide computerizzata" che, soprattutto per chi ancora non possiede nessuno di questi game, offre in un'unica confezione tantissimo divertimento arcade supportato da ottima grafica e grandi accompagnamenti sonori. Un classico prodotto da mettere sotto all'albero!



SWAP
PALACE SOFTWARE

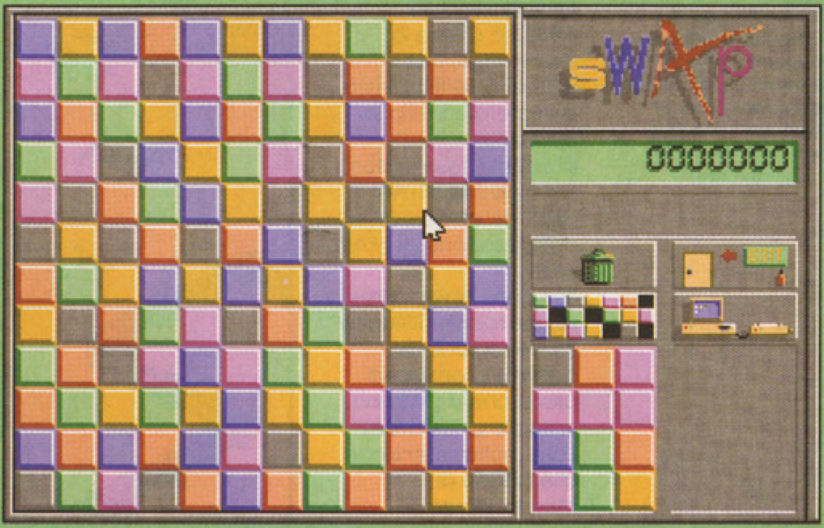
PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA:
8,5
SONORO:
8,4
GIOCABILITA':
8,8
VAL. GLOBALE:
8,56

Giocare a Swap, come in ogni buon rompicapo computerizzato che si rispetti, è facile, anzi facilissimo. Riuscire a superare livello, dopo livello è invece particolarmente impegnativo, mai troppo difficile, è ricco di stimolo e sfida. Se al tutto unite una rappresentazione grafica di elevatissima fattura e qualche effetto sonoro digitalizzato, otterrete un classico programma di intrattenimento fine a sè stesso, che vi regalerà ore ed ore di spensierato divertimento. Ah, costa anche poco, quindi...!



Ciò che tutti possediamo all'interno della nostra bella zucca, il cervello vale a dire, pesa circa 1,3 Kg.; benchè rappresenti solo il 3% dell'intero peso corporeo, consuma il 20% dell'ossigeno e metà degli zuccheri presenti nel sangue. Il cervello contiene 10.000.000.000 di neuroni (salvo casi disperati ed anomali come quelli di molti videogiocatori) ed un numero anche più elevato di cellule gliali di complemento. E' più misterioso del nucleo dell'atomo e se ne sa meno che del Big Bang. Sulla natura dell'intelligenza hanno studiato in molti, da Platone a Freud, da Sant'Agostino a Edgar Allan Poe, ma nessuno è riuscito a svelare ed esprimere con chiarezza e semplicità l'esatto meccanismo dei pensieri, delle emozioni, dei ricordi, ecc. Lasciamo perciò da parte ogni ulteriore approfondimento della materia e cerchiamo allora di impegnare ulteriormente l'intelligenza di cui madre natura ci ha dotati, per sfidare l'ultimo, intrigantissimo rompicapo Palace. Il manuale di istruzioni reputa particolarmente "intelligenti" coloro che abbiano comprato il gioco e, a dire il vero (anche se si tratta di una sporchissima macchinazione commerciale!!!), non possiamo dargli tutti i torti; Swap è infatti un simpaticissimo ed originale puzzle a la Shanghai, ricco di giocabilità, opzioni, livelli di difficoltà ed ottima grafica pseudo tridimensionale in rilievo. Allora, dal menu iniziale possiamo impostare il gioco normale, singolo, la competizione-torneo, l'editor di schermo, nonchè alcune simpatiche opzioni per attivare/disattivare musica ed effetti sonori. Ciascun livello di Swap presenta una plancia di tesserine colorate che dovrete cercare di distruggere. Si sposta allora il cursore con joystick o mouse sull'intersezione di due tesserine adiacenti, quindi si clicca per far cambiare loro posto ed unire due colori uguali. In questo caso, al termine dell'operazione, entrambe le tessere scompaiono. Più se ne riusciranno ad eliminare, con il minore numero di mosse, più alto sarà chiaramente il punteggio di gioco. Swap misura le vostre performance per vedere con quanta abilità giocate. Anche se non riuscirete ad eliminare tutte le tessere potrete passare al livello successivo. Rimandandovi al manuale di gioco (perfettamente tradotto in italiano) per i restanti approfondimenti delle regole e dei sistemi di gestione, passo a dare un'occhiata all'impatto audiovisivo offerto dal gioco.
Swap dedica un bel tutto-schermo all'area principale di gioco, affiancando una modesta, ma chiarissima tabella riassuntiva di icone-comando, richiamabili in qualsiasi istante di gioco. Simpaticissimo risulta l'uso dei colori che portano alla luce ogni singolo aspetto del programma, supportato anche da un efficace effetto-rilievo che permette quasi di "toccare" con mano le tesserine e tutti i particolari di gioco. Il sonoro, che in questi casi non eccelle mai particolarmente, qui si avvale di alcune rilassanti musichette di sottofondo e di una manciata di effetti digitalizzati (come quello della "cascata" di tessere) di eccitante resa. Un puzzle quindi completo, ricco di opzioni che supera notevolmente l'attuale, 7 Colors targato Infogrames.



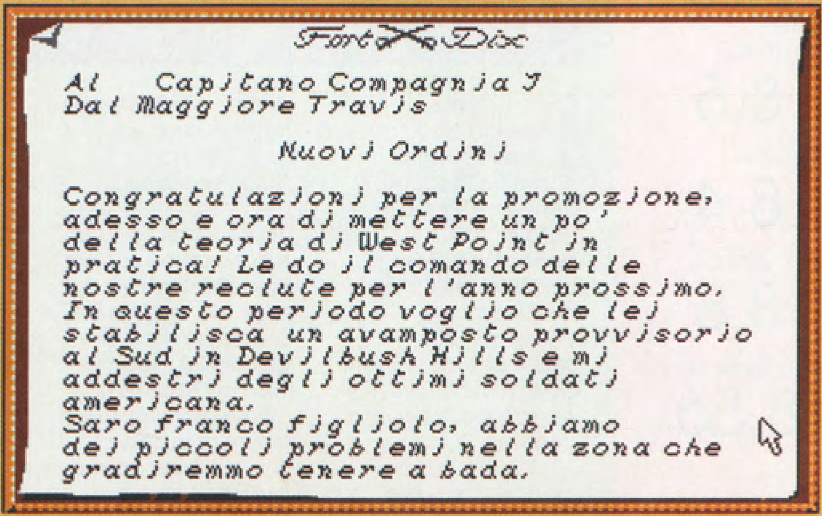


FORT APACHE
IMPRESSIONS

PREZZO:LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8
SONORO:
8
GIOCABILITA':
8
VAL.GLOBALE:
8

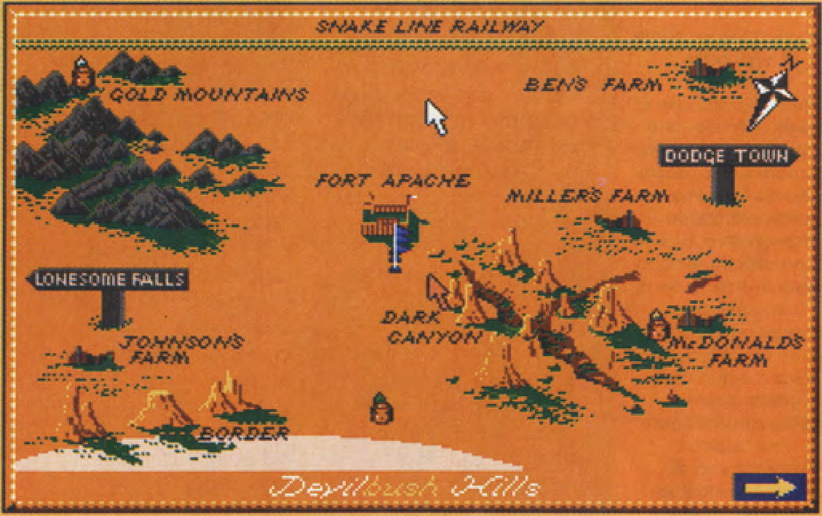
FORT APACHE è un wargames anomalo, nulla a che vedere con gli usuali giochi di guerra ad esagoni. Qui le varie unità sono i singoli soldati che dovete disporre sul territorio da controllare. Potete dislocare le truppe in gruppi più o meno numerosi. Il programma è indicato soprattutto per chi non ha ancora molta dimestichezza con gli wargames e vuole avvicinarsi per gradi alle simulazioni di guerra. Il game all'inizio è molto simpatico, le varie fasi di dislocazioni dei "soldatini" sul territorio fanno ritornare alla mente per un attimo sfuggente gli anni dell'infanzia, quando giocavamo con gli amici con i soldatini: con i cow-boy ed i pellerossa.

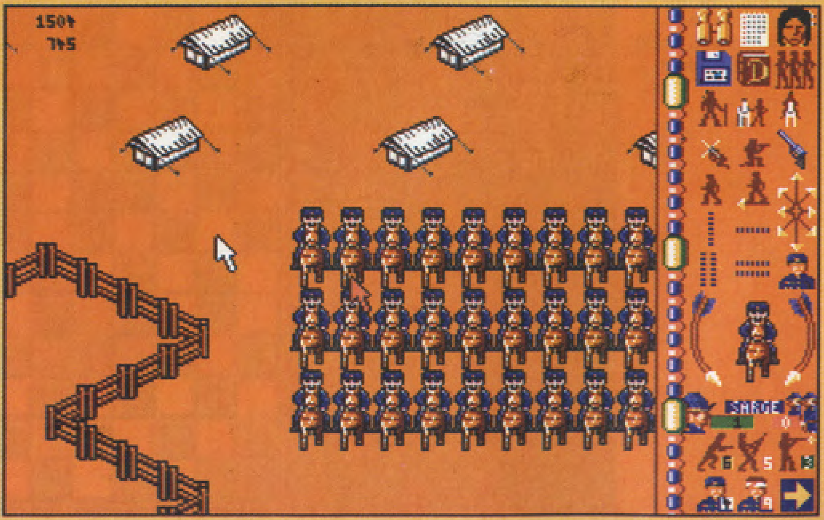
FORT APACHE è il tipico wargames della IMPRESSIONS: vi trovate nel lontano west e siete il comandante di un forte disperso nella prateria. Il vostro compito è il mantenimento della pace nella regione.
Con gli uomini del vostro distaccamento dovrete cercare di mantenere la calma nella regione e, se possibile, attaccare e fare prigionieri i banditi ed i bandoleros che spesso sconfinano dal Messico, con il chiaro intento di fare razzie e distruzioni.
Con le giacche azzurre del distaccamento, oltre a mantenere la pace nel territorio, dovrete cercare di non provocare gli indiani, racchiusi in una riserva, che non vi creeranno problemi fino a che non sconfinerete nei loro territori.
Il vostro compito principale sarà quello di proteggere le installazioni della ferrovia, le carovane e le fattorie.
Per fare questo dovrete organizzare la truppa in piccole unità di controllo e perlustrazione. Appena vi giungeranno avvisaglie di grossi pericoli dovrete riunire gli uomini ed attaccare il nemico, cercando di sconfiggerlo il più rapidamente possibile.
Potrete disporre sulla mappa i vari uomini uno ad uno, siano essi semplici soldati, caporali, sergenti o tenenti.
In pratica FORT APACHE utilizza lo stesso modulo di RORKE'S DRIFT, rivisto e migliorato in alcuni particolari.
In questo caso la storia si svolge negli STATI UNITI all'epoca della colonizzazione del FAR WEST.
Se sarete abili potrete senza troppa difficoltà avere ragione dei cattivi e sconfiggerli prima che vi possano causare grossi danni.
Fate molta attenzione alle bande di messicani che sconfinano dal loro territorio, sono molto agguerrite e non perderanno occasione per attaccarvi e cercare di infliggervi grossi danni.
Cercate inoltre di non inimicarvi gli indiani, perché non avranno pace fino a che non avranno incendiato e distrutto il forte.
Il game graficamente molto simile a RORKE'S DRIFT, gli sprite dei vari soldati sono grossi e disegnati con dovizia di particolari, in pratica potrete tornare bimbi e giocare con i soldatini ed il fortino, invece dei mobili di casa come background avrete la console del computer.
La giocabilità è eccellente, con il solo ausilio del mouse potrete disporre tutti i soldatini e dirigerli nelle varie fasi delle battaglie.
Se sarete abbastanza bravi riuscirete ad evitare di scontrarvi con gli indiani che hanno stipulato un accordo di pace con il governo. Per fare ciò dovrete evitare che i bianchi sconfinino nel territorio della riserva. Il mantenimento della pace dipenderà anche dalla vostra abilità.


Fort Dix
Al Capitano Compagnia J
Dal Maggiore Travis

Nuovi Ordini

Congratulazioni per la promozione, adesso e ora di mettere un po' della teoria di West Point in pratica! Le do il comando delle nostre reclute per l'anno prossimo. In questo periodo voglio che lei stabilisca un avamposto provvisorio al Sud in Devilbush Hills e mi addestri degli ottimi soldati americana.
Saro franco figliolo, abbiamo dei piccoli problemi nella zona che gradiremmo tenere a bada.





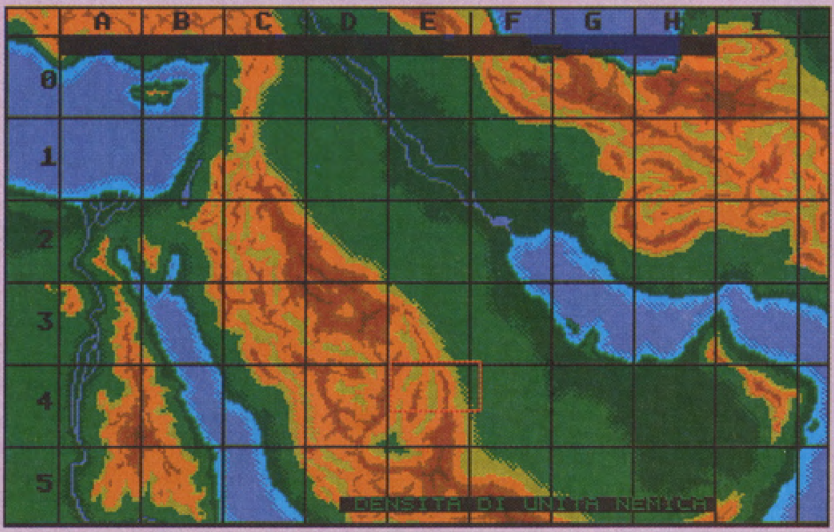
FIGHTER COMMAND

IMPRESSIONS

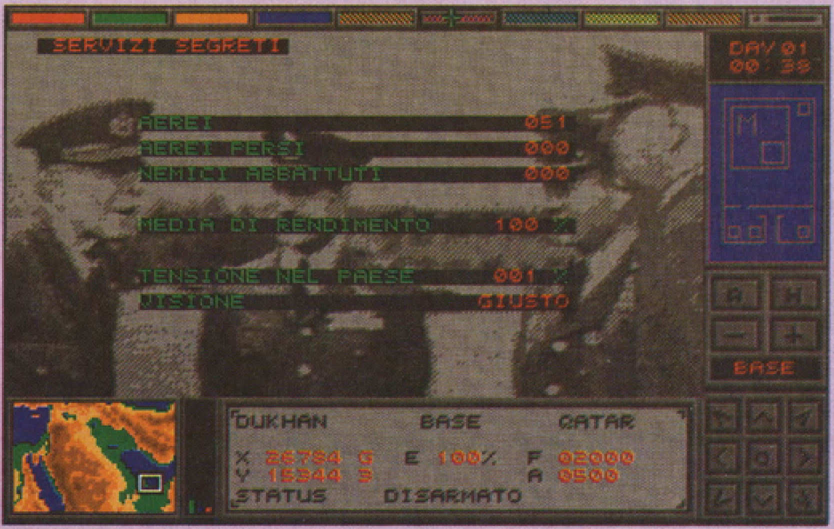
PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8
SONORO:
8
GIOBABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
8,33

**Questa nuova fatica dei programmatori della IMPRESSIONS ci è particolarmente piaciuta, perché il game si rivolge ad un pubblico di appassionati che non hanno bisogno dei soldatini per giocare, ma sono abituati a misurarsi su campi di battaglia ampi, dove le considerazioni geopolitiche in alcuni casi sono più importanti del numero dei mezzi a disposizione.
FIGHTER COMMAND è una fantastica miscela di spionaggio e operazioni militari. In pratica potrete rivivere le fasi che hanno fatto grande l'aviazione americana nell'ultimo conflitto del golfo Persico. La grafica è ottima, come la giocabilità.**

FIGHTER COMMAND è una simulazione aerea, ambientata in Medio Oriente. Sono prospettati vari scenari che vedono protagonisti tutti i paesi arabi dall'Egitto all'Iraq.
Vi ritrovate al comando di una unità di crisi che deve mantenere la superiorità aerea delle forze occidentali, per poter poi in un secondo tempo, sferrare l'attacco decisivo e sbaragliare i nemici. Riuscire nell'impresa sarebbe abbastanza semplice, ma dovete fare i conti con alcune limitazioni di mezzi e di risorse che vi renderanno oltremodo complicato aumentare a piacimento le operazioni di attacco e di ricognizione. Dovrete disporre saggiamente le varie unità radar, non dovrete attaccare forze isolate, ma concentrarvi sui gruppi più numerosi di carri e di soldati. Per giungere alla vittoria finale dovrete distruggere la maggior parte delle unità avversarie e delle infrastrutture. Si ritiene che una popolazione particolarmente demotivata e frustrata possa determinare la caduta del regime che l'ha portata in quella tragica situazione. Sicuramente i programmatori della IMPRESSIONS non hanno tenuto conto dei fatti avvenuti in Iraq in un non troppo lontano passato.
In ogni caso queste sono le regole del gioco, interamente tradotto in italiano. Il manuale è in varie lingue, se non vi riterrete soddisfatti dalla traduzione potrete sempre rifarvi leggendo la versione inglese.
Per raggiungere la vittoria finale e sconfiggere il nemico, dovrete scovare le varie unità avversarie, nascoste nel deserto, per poterle bombardare. Questa fase di ricerca è la più difficile, un non appropriato utilizzo delle unità radar potrebbe condurre ad una vostra sconfitta. Solo utilizzando in maniera accorta le risorse di cui disponete potrete sperare di sconfiggere gli avversari che giocano in casa e che sanno benissimo come muoversi in ambienti ostili come le sabbie del deserto.
FIGHTER COMMAND è un vero e proprio wargames, la logica evoluzione dei vari AFRIKA KORPS e BLITZKRIEG.
Finalmente la IMPRESSIONS è riuscita ha fare un buon gioco di guerra, un programma che non mancherà di entusiasmare anche i più esigenti. Non più il classico game per giovani poco esigenti, che ogni tanto tralasciano il joystick per lanciarsi in imprese più complesse. Ma un programma ben fatto, che va ad inserirsi in un contesto mediorientale che è tra i più esplosivi ed avvincenti.







HEIMDALL
CORE DESIGN

USCITA: DICEMBRE '91
DISPONIBILE PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG &CW YEP!

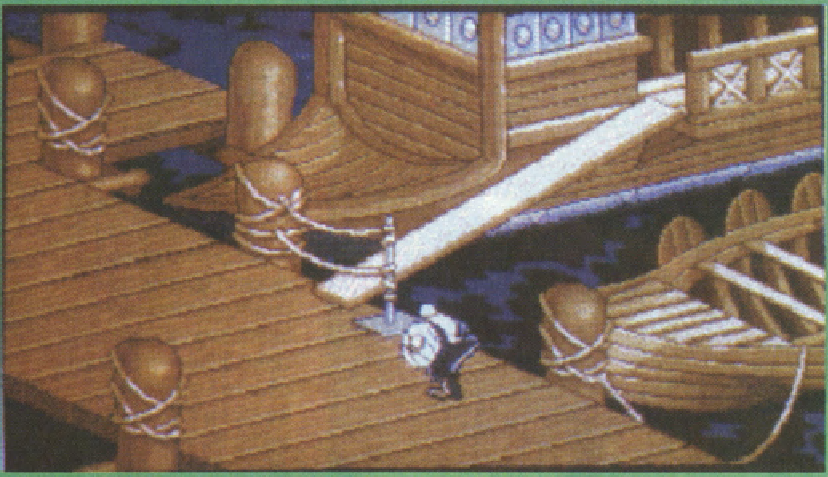
Heimdall è, in una parola, l'apoteosi dell'RPG dinamico. Core Design ha chiesto l'impossibile ai suoi designer e all'Amiga stesso: il risultato è un capolavoro di perfezione grafica, di giocabilità e di divertimento che rimarrà imbattuto ed irraggiungibile per molto tempo a venire. Che fate lì impalati, non correte a comprarlo?! Pazzi!

Le leggende dei popoli del nord raccontano di come gli dei del Valhalla ed Asgard crearono la stirpe dei vichinghi. Dopo la nascita di queste popolazioni gli dei tuttavia si stancarono molto presto della loro creazione e rallentarono notevolmente il ritmo con cui erano soliti visitare gli esseri umani ed intrattenersi con loro. Una di queste divinità tuttavia, la più saggia, decise di mantenere vivo questo legame con le genti vichinghe, facendosi portavoce della volontà e dei progetti degli altri membri del Valhalla. Frey, il dio in questione, promise infatti alla popolazione che un giorno un grande guerriero vichingo sarebbe stato chiamato a risolvere una gravissima questione di importanza vitale non solo per le sue stesse genti, ma soprattutto per gli dei dell'olimpo celtico. Da qui dunque, il popolo di umani avrebbe potuto dar prova del proprio coraggio e della propria risolutezza, rappresentato da un glorioso ed intrepido combattente. Gli anni passarono lenti, ma inesorabili, come dicono le stesse leggende, ed un brutto giorno gli dei summenzionati si trovarono faccia a faccia con le forze del male, impegnati in una lotta senza quartiere. Loki, il capo degli esseri malvagi dell'oltretomba, giocò d'astuzia e per minare alla base l'intera struttura bellica del nemico, fece rubare tre oggetti incantati, da sempre simbolo di forza e potenza delle divinità del Valhalla; in particolare, Loki riuscì a rubare il martello di Thor, la lancia di Frey e la spada di Odino. Gli dei privati di queste indispensabili reliquie si trovarono a dover richiedere l'aiuto del popolo vichingo in quanto, qualora essi stessi si fossero impegnati nella ricerca degli oggetti (visitando il mondo dei mortali), avrebbero per sempre perso poteri e immortalità. Thor allora formulò uno speciale incantesimo che fece nascere, in una notte di dicembre, in freddo villaggio della Norvegia un bambino di nome Heimdall: egli sarebbe diventando l'eroe vichingo capace di affrontare Loki, recuperare le reliquie e riscattare il suo popolo agli occhi degli dei. Non appena apriamo la ricca confezione di Heimdall ci trasformiamo, quasi istantaneamente, in Heimdall, sopravvivendo a mala pena sotto il peso dell'enorme responsabilità conferitagli. Per fortuna ci viene in aiuto la Core Design che, in questo suo ultimo capolavoro, ha realizzato l'intero, vastissimo universo di gioco, con grafica tridimensionale isometrica, permettendoci così una migliore e più dinamica ambientazione. Heimdall sarà perciò in grado di spostarsi in









ben otto direzioni e potrà quindi interagire con tutti i numerosissimi personaggi della vicenda, alternando perciò fasi di esplorazione e dimensioni arcade a vere e proprie atmosfere RPG. Heimdall viene infatti sviluppato come RPG dinamico in cui potremo controllare ben sei personaggi in totale, visitando decine e decine di locazioni che compongono i tre mondi di gioco: Midgard - Terra degli uomini, Utgard - Terra dei giganti, e Asgard - dimora degli dei. Heimdall, il personaggio, così come tutti i suoi cinque amici posseggono perciò attributi e caratteristiche variabili durante tutto il corso del gioco, che andranno tenute sott'occhio al fine di maturare sempre più esperienza di combattimento e di esplorazione. Al tutto si aggiungono tre sotto-giochi arcade (che i più puri amanti dell'RPG potranno saltare a piè pari in qualsiasi momento!) che aggiungono un pizzico di divertimento arcade ad un adventure dinamico di impressionante complessità. Si tratterà allora di rincorrere alcuni cinghialetti maialetti (per aumentare e sviluppare le doti fisiche di Heimdall), affinare la propria abilità nel tiro dell'ascia (con un bel tiro al bersaglio formato "gogna"), nonché combattere con alcuni cinghiali infuriati, sempre con lo scopo di migliorare la propria prestanza muscolare. Il punteggio conseguito in queste tre prove (o attribuito casualmente dal computer - quindi vale la pena di provarci almeno!) viene sfruttato per concretizzare i livelli di forza, agilità, salute, destrezza, ecc., di Heimdall. In base al risultato ottenuto nei tre sotto-giochi, il



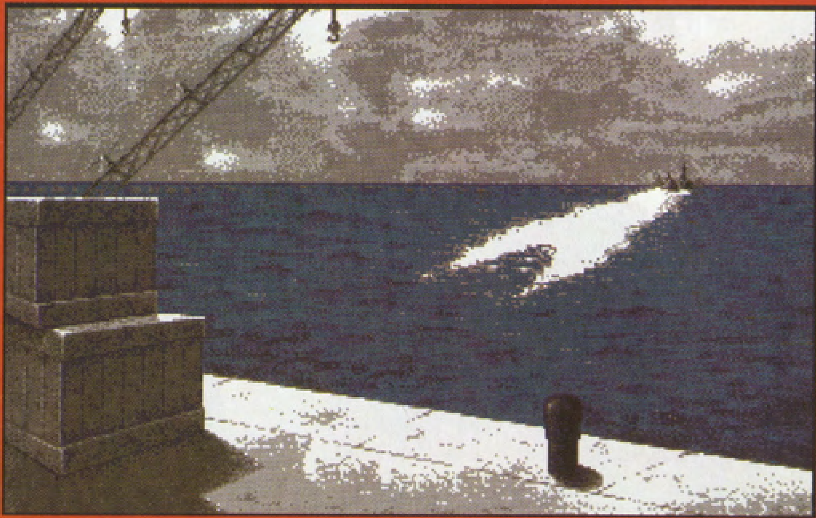
nostro eroe potrà anche guadagnarsi l'accesso ad una rosa di massimo 30 personaggi fra cui selezionare i cinque che formeranno il suo gruppo di avventurieri. Se il totale risultante dalle tre prove sarà particolarmente basso, Heimdall non potrà visionare e selezionare una gran quantità di eroi, limitando la sua scelta a poche "mezze cartucce"! Giocate quindi un bel po' (dico a voi, RPG-isti incalliti, suvvia un po' di sano divertimento arcade non fa mai male!!) prima di gettarvi a capofitto nella missione, in modo da poter contare su fidati ed esperti compagni di viaggio. Del resto vale proprio la pena di potersi godere fino in fondo questo stupendo RPG targato Core Design, soprattutto in virtù della superba realizzazione grafica che ha impegnato i suoi programmatori per circa un anno. Mostri animati alla perfezione in tridimensione, scenette cartoon, solidità prospettica di strabiliante impatto visivo e mille finezze grafiche che solo Core Design poteva realizzare, costruiscono sotto i nostri occhi un teatro di avvenimenti coloratissimo, poliedrico e terribilmente reale. Basti dare una semplice occhiata alla mappa di gioco per credere quasi di poterla toccare e stropicciare con le dita. Il sonoro, dal canto suo, è qualcosa di meraviglioso e permea di magica atmosfera ogni singola fase del programma. La dimensione RPG non è mai stata così reale, tangibile e godibile attraverso un elaboratore Amiga. Heimdall riesce a introdurre e fissare nuovi standard qualitativi sotto tutti gli aspetti tipici del software da intrattenimento. Perdere questo gioco sarebbe pura follia!



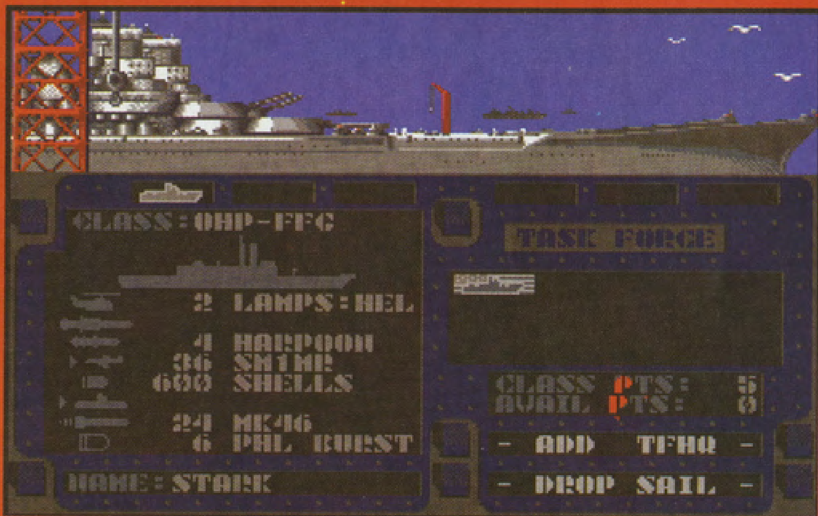
STRIKE FLEET
ELECTRONIC ARTS

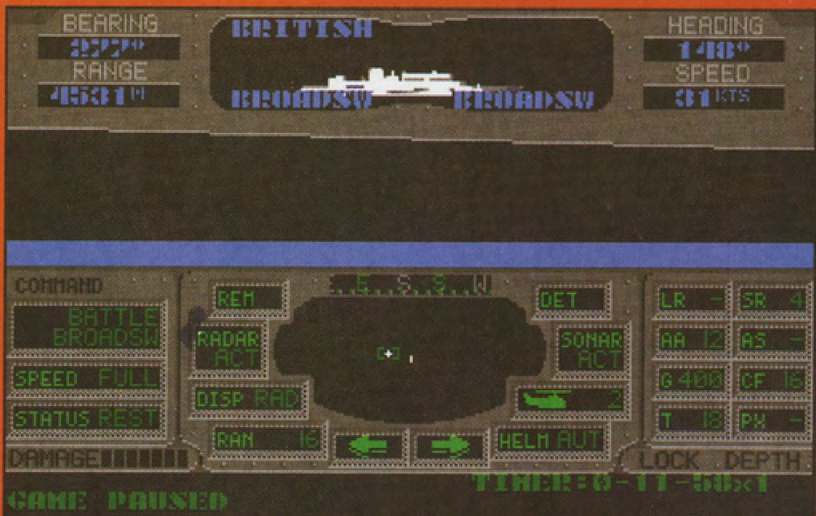
PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
7
SONORO:
7
GIOCABILITA':
8
VAL. GLOBALE:
7,33

Come già detto STRIKE FLEET è la semplice trascrizione di un vecchio game per MS-DOS. Un gioco che alcuni anni fa poteva essere considerato meritevole di uno YEP. I programmatori della ECA probabilmente non si sono accorti che il tempo è passato e molte case produttrici di software sono uscite sul mercato con titoli assai interessanti, ideati nel 1991, tenendo ben presente le nuove condizioni militari e politiche. Per non parlare della grafica che non è all'altezza delle potenzialità dell'AMIGA, un computer in grado di fare cose ben migliori. Un vero peccato, perché l'idea di comandare una flotta navale, il tutto dal ponte di comando di un incrociatore o di una fregata non era per niente male. Unica cosa migliorata rispetto alla vecchia release per PC: la confezione, piacevole con una manualistica finalmente all'altezza della situazione.



STRIKE FLEET è la trascrizione per AMIGA dell'omonimo gioco per MS DOS che tutti i possessori di un PC conoscono da tempo, essendo uscito almeno un paio di anni fa. Ora l'ELECTRONIC ARTS ne ha curato la trascrizione sia per AMIGA sia per ATARI. STRIKE FLEET è la simulazione di alcune battaglie navali che avvengono in alcuni scenari dell'Europa del Nord, del Medio Oriente, delle Falklands.
Il gioco è identico a quello per PC, gli scenari sono invece stati aggiornati, per quanto riguarda la difesa delle rotte del petrolio e di alcune missioni nelle acque degli emirati.
All'inizio del game avete a disposizione un determinato punteggio che potete spendere per crearvi la vostra flotta personale. Potrete scegliere fra incrociatori, cacciatorpediniere, fregate e veloci navi da perlustrazione.
Fatto ciò non vi resterà altro che salire su una nave e farla diventare flag ship, ovvero nave comando delle operazioni.
Gli scenari più classici sono quelli che vedono contrapposte nelle acque baltiche navi occidentali a naviglio russo. Qui ve la dovrete vedere anche con numerosi sottomarini a propulsione nucleare.
Nel Medio Oriente invece vivrete una situazione anomala, gli attacchi arriveranno soprattutto dal cielo e da imbarcazioni di terroristi, motoscafi piccoli ed imbottiti di tritolo.
Vostro compito sarà quello di evitare di riportare gravi danni ed infliggere ingenti danni al nemico.
STRIKE FLEET può essere paragonato ad HARPOON, anche se sfigura un po'. Sembra il fratello povero. I programmatori della ECA non hanno fatto nulla per migliorare questo game, i cui moduli erano stato scritti alcuni anni or sono. Oseremo dire che la vecchia versione per PC è graficamente migliore di quello per AMIGA!!! Non capiamo il motivo per cui negli ultimi mesi i programmi per il mondo MS-DOS sono nettamente superiori a quelli per l'AMIGA, una macchina strettamente ludica che si presta benissimo a giochi veloci e graficamente ben fatti. Ma lasciamo perdere queste considerazioni e torniamo al gioco. Una volta mollati gli ormeggi vi ritroverete in plancia e da qui potrete dirigere tutte le operazioni militari: dal lancio degli elicotteri alle varie fasi di combattimento.
STRIKE FLEET è una simulazione semplice da gestire, ideale per chi vuole divertirsi per un paio d'ore, senza avventurarsi in operazioni militari complesse e dalla lunga durata.





MS-DOS

ADVANTAGE TENNIS
INFOGRAMES

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
SCHEDE GRAFICHE: CGA - EGA - VGA (16 COLORI)
SCHEDE SONORE: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SÌ
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA:
8,9

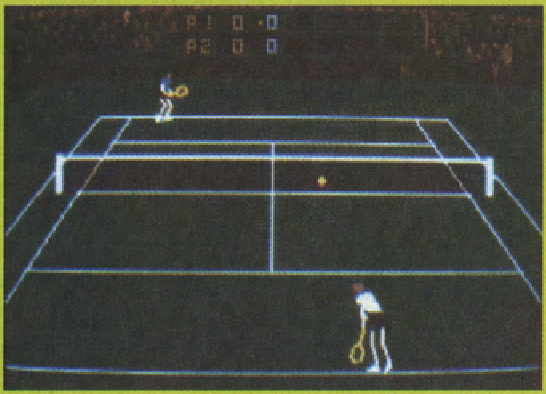
SONORO:
8

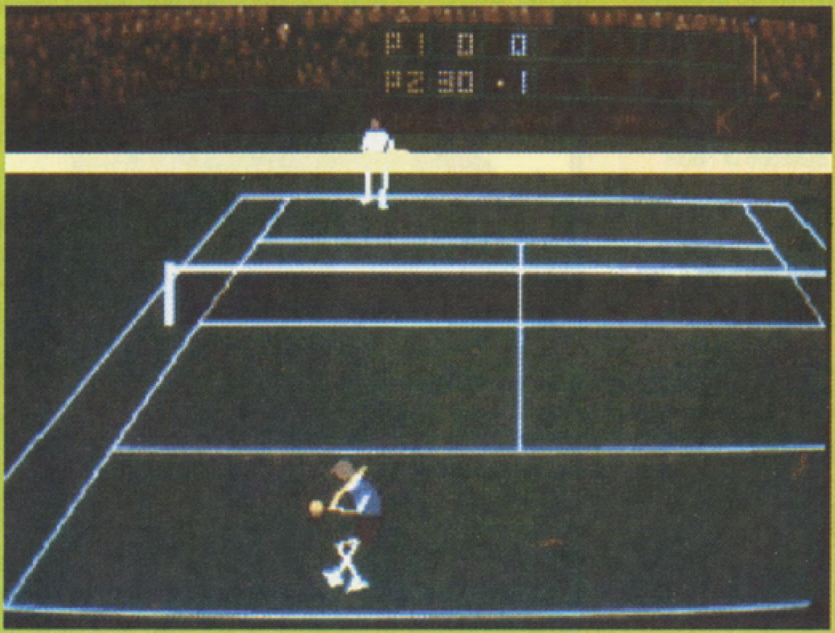
GIOCABILITA':
8,5

VAL. GLOBALE:
8.46

Se volete giocare il tennis arcade optate per quello Ubi Soft. Se invece volete simulare una delle più entusiasmanti ed eleganti discipline sportive alla perfezione, date una buona occhiata all'Advantage Tennis Infogrames. Il "vantaggio" è proprio tutto qui: più colpi, più realismo, più giocabilità intelligente. Peccato che in VGA non vengano sfruttati più colori!

Il tennis a tutto campo, e a tutto schermo, marchiato Infogrames entra in lizza, proprio tra le pagine di questo numero, con l'analoga realizzazione Ubi Soft, anch'essa disponibile per IBM PC. Al successone di Pro Tennis Tour 2 la software house di 7 Colors e di North & South, cerca di contrapporre un'altrettanto elevata giocabilità, unita ad una rappresentazione grafica di notevole fattura. Nasce dunque Advantage Tennis, una simulazione sportiva con la S maiuscola, in grado di stupire e divertire particolarmente anche i possessori delle schede grafiche più avanzate e delle strabilianti Ad Lib o Sound Blaster. Lasciamo quindi da parte le stucchevoli e caramellose paginette grafiche di Pro Tennis Tour 2 (che ricordano da vicino quelle di Super Tennis per il Famicom) e gettiamoci a capofitto sui campi di gioco stilizzati tridimensionalmente dalla Infogrames. D'impatto, il gioco ricorda da vicino quell'orrore di 3D Tennis pubblicato dalla Palace qualche anno fa, ma non appena si impugna il joystick (vivamente consigliato agli intaccabili sostenitori di mouse o keyboard!) quest'impressione svanisce immediatamente, grazie all'alto livello di realismo del programma. All'inizio del gioco troviamo alcune classiche schermate d'opzioni riassuntive, che permettono di definire le caratteristiche del nostro giocatore e degli avversari, impostare una bella sessione d'allenamento contro un atleta computerizzato, disputare diversi tornei del Grande Slam (progredendo nella classifica ATP - Associazione Tennisti Professionisti), nonché impegnarci in tornei di semplice esibizione, senza cioè implicazioni finanziarie, ma con grande eco e riscontro pubblicitario. Sempre prima di impugnare la racchetta e vestire i calzoncini, dovremo anche selezionare alcuni colpi speciali, da una rosa incredibilmente completa, di cui dotare il nostro atleta e renderlo perciò particolarmente agguerrito. Potremo infine cimentarci con tre differenti tipi di avversari: quelli preconfezionati dal programma (con caratteristiche sempre fisse - perciò facilmente memorizzabili), quelli controllati dal computer stesso (che impara a giocare per contrastare il nostro stile e metterci sempre più in difficoltà), nonché quelli gestiti da un avversario umano, invitato per l'occasione a beccarsi qualche clamorosa batosta sul PC di casa vostra (bella rima!). I comandi del gioco sono identici per i tre tipi di partita (allenamento, esibizione, Grande Slam). All'inizio del match il vostro giocatore si trova sempre sulla parte bassa dello schermo e lo spostamento risulta semi-assistito dal computer. Senza intervento da parte vostra, il giocatore si sposta e rinvia le palle in funzione della sua posizione, senza dar loro un effetto particolare. Per prenderne controllo dovrete utilizzare mouse, joystick o tastiera, secondo le modalità descritte nel manuale di istruzioni (tradotto in italiano, phew!). Durante il gioco il programma ci offre un bel Replay dell'ultimo scambio di colpi (richiamabile in qualsiasi istante, proprio come accade in Kick Off), un" archivio" elettronico, aggiornato in tempo reale, relativo a tutti i colpi, le battute ed i punteggi conseguiti, nonché la possibilità di salvare la partita in corso (su floppy o hard disk) per poi riprenderla più tardi. Le animazioni dei giocatori risultano particolarmente fluide e curate, soprattutto se si fa girare Advantage Tennis su un PC con almeno 16 MHz; i rimbalzi e le traiettorie della pallina si dimostrano altrettanto reali e dinamiche, completando così un insieme di altissimo realismo e giocabilità. Peccato per i sedici colori che "mancano" alle VGA, ma in complesso (senza tralasciare qualche bell'effetto sonoro in Ad Lib), Advantage Tennis si rivela un ottimo prodotto, ricco di colpi, variabili e tecniche di gioco, decisamente divertente e, se me lo consentite, meno "facilone" dell'analoga simulazione Ubi Soft.





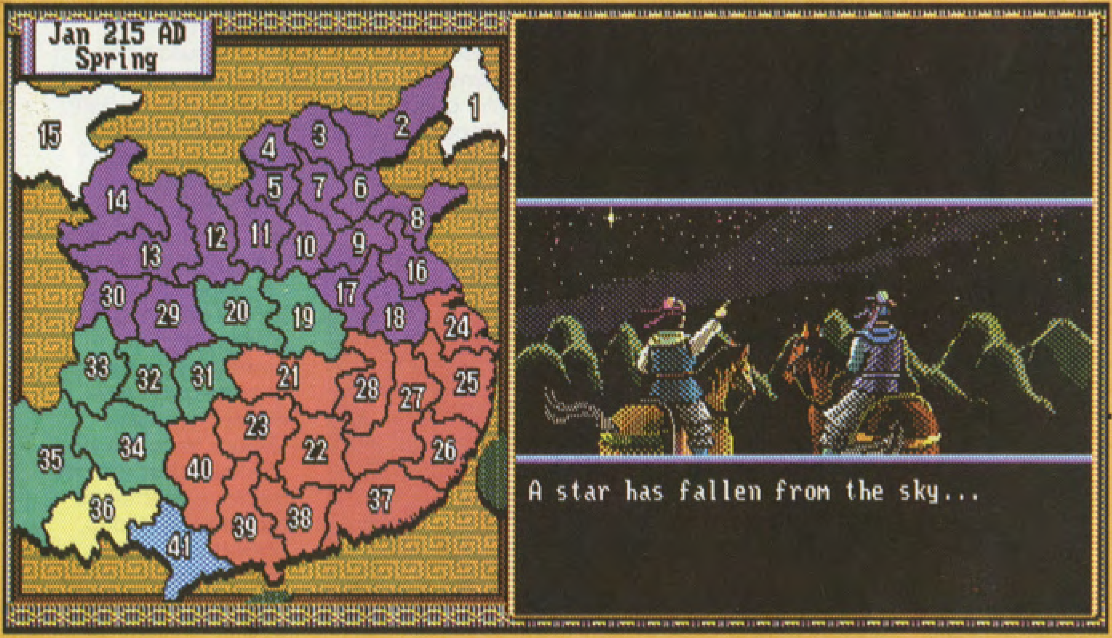
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS

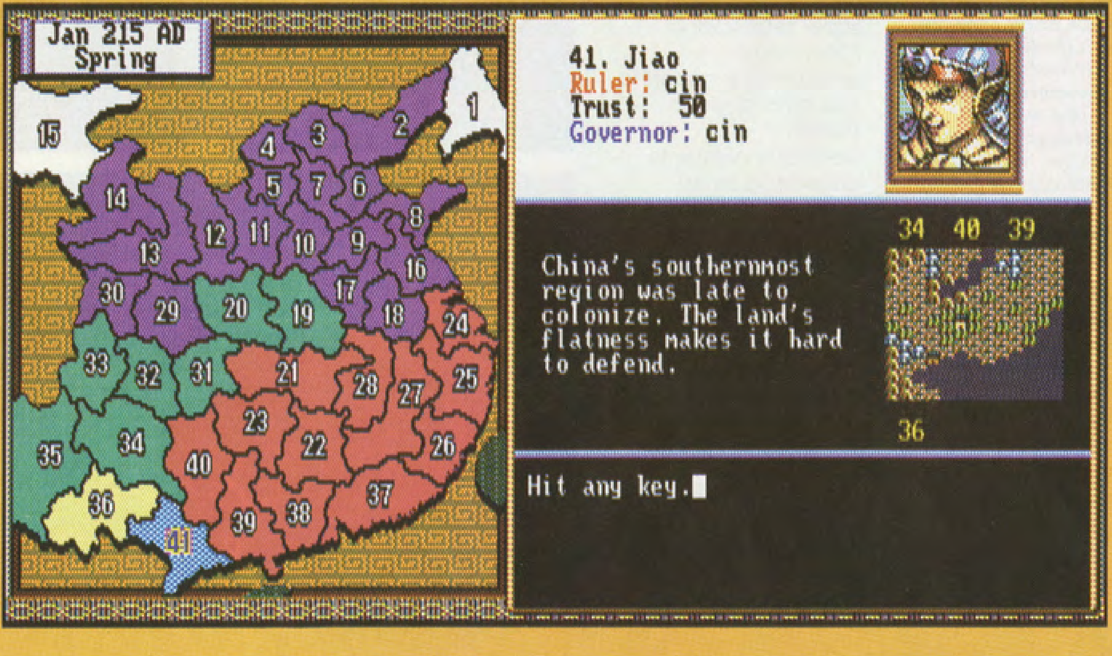
KOEI

PREZZO LIT. 99.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: CGA, EGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA
MEMORIA: 640 KRAM
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

Un wargame eccezionale, assai complesso e contemporaneamente semplice da gestire e da vivere. La KOEI, con questi suoi game, tutti ambientati in estremo oriente, sta creando una serie di programmi graficamente ben fatti, che si indirizzano ad un pubblico di adulti amanti dei giochi di guerra. Programmi che non tengono conto solo delle varie fasi militari, ma anche del contesto socio economico che sta alle spalle di qualsiasi grande vittoria militare. Senza uno stato forte e ricco nessun esercito può portare a compimento grosse conquiste e vincere guerre contro nemici altrettanto agguerriti.

Vi ritrovate a cavallo fra il secondo ed il terzo secolo, nella Cina dei mandarini e dei generali. Il paese è ancora suddiviso in numerosi piccoli feudi, ogni comandante ha buoni motivi per odiare il proprio vicino e le guerre sono all'ordine del giorno. Ognuno è nemico di tutti, le alleanze vengono infrante senza validi motivi, con l'unico intento di aumentare la propria potenza ed estendere il proprio territorio. In questo contesto si colloca questo nuovo game della KOEI, che ci è appena giunto dall'Inghilterra, speriamo che possiate trovarlo anche nei negozi italiani, anche se gli wargames di questa fantastica casa di software giapponese sono poco diffusi qui da noi ed onestamente non ne capiamo il motivo. Come avrete già capito, scopo del gioco, è riunire tutti gli staterelli in una unica potente nazione, in grado di resistere agli attacchi esterni portati dai mongoli e dai russi. Per creare questa grande entità politica dovrete sconfiggere tutti i vostri avversari, distruggendo il loro esercito ed annettendo il loro territorio.
In alcuni casi sarà prudente stringere delle alleanze, per poter agire indisturbati contro i signori più potente che dispongono di un esercito numeroso e ben armato.
Il realismo del game è elevato, non dovrete gestire solo la fase di conquista, ma da buoni statisti dovrete fare crescere economicamente la vostra terra, incrementando le superfici coltivate, cercando di rinforzare gli argini dei fiumi, costruendo città ricche ed aperte ad ogni tipo di commercio. Così facendo il popolo sarà felice e potrete raccogliere molti denari dalle tasse e dai commerci che potrete intraprendere.
Il programma è suddiviso in due giochi differenti: la fase militare vera e propria con gli scontri fra le varie unità ed una fase preparatoria in cui dovrete arruolare i soldati e farli esercitare. Oltre ad una parte economica nella quale dovrete sviluppare le potenzialità del territorio che controllate.
Il vostro tesoro personale sarà incrementato dalle tasse e dal commercio, potrete speculare comprando e rivendendo beni, tenendo inoltre presente che una parte dei raccolti è vostra e potrete scegliere se dividerla con il popolo o se rivenderla, facendo cospicui guadagni. Strutturalmente il programma è uguale agli altri della KOEI: simile l'impostazione grafica, simile il modulo usato per la creazione del game. Unica grossa novità la possibilità di sfruttare le varie schede musicali del tipo Ad Lib e Sound Blaster. E' inoltre possibile giocare contro 12 differenti contendenti, se necessario impersonati dal computer.





LE PAGINE DEI LETTORI

Spettabile Redazione di VG&CW, ho sedici anni, mi chiamo Piero ed utilizzo un computer Atari ST 2 Mega da qualche anno, specialmente per giocare e disegnare. Avrei dunque alcuni quesiti da proporre ai vostri esperti, senza comunque tralasciare i doverosi complimenti alla rivista che ancora tratta abbastanza notevolmente l'ambiente ST, mentre tutte le altre lo hanno dimenticato.

1) Quando acquisto le adventure Sierra (sempre originali) scopro, molto spesso, il tagliandino per richiedere i dischetti per i drive da singola faccia. Ora, il mio computer è a doppia faccia, quindi non dovrei aver problemi, ma non è per caso che compattando tutti i dati per farceli stare su pochi floppy, la Sierra si "mangi" via qualcosa (ad esempio, schermate di presentazione, introduzioni, intermezzi, musica, ecc.?).

2) Perché sulla vostra rivista non aprite un bello spazio dedicato alle applicazioni musicali sull'ST? Lo sapete che questo computer è il più potente per fare musica, no?! Mi consigliereste di acquistare una tastiera musicale completa, con interfaccia MIDI, o una semplice keyboard Roland per fare musica con il mio computer? Posseggo il Music Studio Activision.

3) Quando verranno ufficialmente importati e distribuiti i nuovi modelli TT dell'Atari? Quanto costeranno all'incirca? Saranno perfettamente compatibili con il software che gira per ST e STE?

4) A proposito di STE, che fine ha fatto il software (parlo soprattutto di giochi) dedicato in termini di grafica e sonoro?!

5) Cosa ne pensate delle varie schede emulatrici per trasformare il mio ST in un PC a tutti gli effetti?

6) I mouse di ricambio che ci sono in commercio per Amiga (e sono tantissimi!) vanno bene anche per il mio computer?

Ringraziandovi per le risposte (vi prego di pubblicare questa lettera, ho scommesso con due miei "amici-nemici" amighisti che lo avreste fatto - non deludete un povero atariano!) vi saluto simpaticamente, rinnovandovi i miei complimenti - W ATARI!

Piero Leone - Benevento

Carissimo Piero, detto l'atariano,
come vedi la tua lettera è stata pubblicata (beviti dunque un bicchiere e mangiati una bella pizza alla nostra salute!), così come del resto avviene per tutte le missive che ci giungono in redazione. Passiamo allora a risolvere i tuoi quesiti!

1) Questa supposizione, che sicuramente ti avrà roso il fegato per molti giorni, è completamente errata. Se la Sierra crea un gioco o un prodotto di qualsiasi genere lo fa indipendentemente dallo spazio che questo potrebbe richiedere, per l'immagazzinamento su disco, assicurandosi esclusivamente di creare tutti, ma proprio tutti i dati necessari per far girare al 100% ogni produzione. Se hai Police Quest II su tre dischi e lo trovi su sei o sette del tipo a singola faccia, ciò vuol dire che i primi hanno completamente potuto ospitare tutti i dati del programma, senza penalizzarne alcuno. Quando nasce un gioco, soprattutto poi se si parla dello stesso ambiente di utilizzo, rimane quello, fatto e finito e completamente identico in qualsiasi versione venga commercializzato. No problem!

2) Di musica ne abbiamo sempre parlato, ne parliamo, guarda caso, anche in questo numero, e ne parleremo sempre. Se fino ad oggi abbiamo forse rallentato un po' il ritmo delle recensioni per Atari ST (e anche per Amiga) lo abbiamo fatto solo in virtù dell'effettiva disponibilità del software presentato. Microdeal, per esempio, possiede un ricco catalogo di utility ed applicazioni musicali che ci stanno piovendo in redazione da molto tempo. Inizieremo quindi a recensirle tutte molto presto, grazie all'opera di importazione e distribuzione regolare che la Softel di Roma sta intraprendendo. Parlare di un programma che si trova solo nei negozi del Regno Unito o del Kentucky, non avrebbe altrimenti senso! Se non vuoi spendere molto, comprati al volo una bella keyboard Roland e collegala al tuo ST. Grazie ai molti programmi musicali già attualmente in commercio potrai buttarti a capofitto nel mondo della musica computerizzata, senza dover spendere grosse cifre per un tastiera "completa". Tutto ciò che ti serve lo troverai infatti già a livello software: perché dunque spendere di più per l'hardware?

3) I modelli TT sono una grossa incognita; la compatibilità con il software per ST non è stata ancora accertata e verificata al 100% e l'Atari italiana è particolarmente restia a commercializzarli e a introdurli sul mercato nazionale. Vuoi parlare con i diretti responsabili? Telefona allo 02/6134141!

4) Ahi, ahi, ahi! Altra nota dolente! Di software appositamente creato o sviluppato per l'STE ce n'è sempre di meno. Non ti aspettare dunque grandi novità, visto che l'STE si è rivelato, ahimè, un clamoroso fiasco!

5) Lascia perdere! Le schede emulatrici costano un sacco di soldi, funzionano al 60% e non offrono certo tutte le reali prestazioni e potenzialità del computer che pretendono di simulare. Se vuoi un PC compratene uno vero e, alla resa dei conti, spenderai di meno!

6) In linea di massima sì; assicurati comunque che sulla confezione del mouse o, almeno, nel libretto di istruzioni venga citata la compatibilità con l'ST.

Ciao!

Cari amici di VG&CW, leggo da molto tempo la vostra rivista che trova decisamente completa e bella, e gioco da un paio di mesi con il PC di mio padre, in attesa che il suddetto mi compri una bella console. Ora, visto che voi avete dimostrato di intendervi anche di questo settore, vorrei che rispondeste ad alcuni miei dubbi.

1) E' vero che il Sega Megadrive giapponese è più veloce di quello europeo e del Genesis americano. Se sì, come?!

2) Esistono giochi come Populous, Deuteros, A-10 Tank Killer e Fighter Bomber per la suddetta console?

3) I pad di ricambio, con più tasti e più colori, sono perfettamente compatibili con la console?

4) E' possibile aprire una cartuccia e riprogrammare le eprom contenute, per, che so io, installare un bel trainer?

5) Perché recensite un solo gioco ogni numero per il Megadrive?

6) Ultima domanda, e poi non vi assillo più: mi consigliereste di acquistare un Sega Megadrive (giapponese, se è più veloce!) o un PC Engine con il CD? I giochi su CD costeranno molto?!

Grazie per le risposte e tanti complimentoni!

Fabrizio Barbelli - Macerata

Caro Fabrizio,
constatiamo con un pizzico di sorpresa che il PC di tuo padre non ti basta più! E' meglio la console, vero? Si accende, si infila una cartuccia e si gioca senza pensarci troppo su, giusto?

1) Il Sega Megadrive di produzione giapponese risulta effettivamente un tantinello più veloce, per quanto riguarda l'elaborazione dei dati grafici, di quello europeo e del Genesis statunitense. La qualità grafica rimane comunque sempre quella, e le differenze effettivamente riscontrabili e tangibili sono minime.

2) Populus è già in commercio mentre degli altri tre proprio non se ne parla. Sbircia comunque tra le Anteprime In Diretta di questo numero per scoprire le foto del primo simulatore di volo per Megadrive.

3) Ceeerrrrtooooo che lo sono: altrimenti che li venderebbero a fare?!

4) Direi proprio, anzi, assolutamente di NO!!! Le cartucce costano, aprirle o manomettere significherebbe invalidarne la garanzia, e per installare un bel trainer dovresti essere il programmatore stesso del gioco! Dalla Datel Electronics anglosassone, arriva però proprio in questi giorni, una sofisticata "Action Replay" per Megadrive, in grado di permetterti di sviluppare qualsiasi tipo di trainer (senza danneggiare in alcun modo la cartuccia). Rimani sintonizzato perché i negozi specializzati dovrebbero venderla

entro pochissimi giorni!
5) Perché dobbiamo mantenere una certa proporzione ed evitare di ricadere nell'annoso problema "più computer o più console?". Del resto con quello che costano i giochi, due recensioni al mese, per il momento dovrebbero bastarti!
6) Compra il PC Engine con il CD!!!!!! I giochi costano già sensibilmente meno di quelli su Ram Card ed i costi sono destinati a calare fino a quelli degli analoghi Compact Disc musicali. Ciao!!!

Cara Redazione di VG&CW, sono un vostro accanito lettore, possessore di Amiga 500 espanso; vi ho scritto per porvi alcune domande:
1) Usciranno Jetfighter II e F-15 Strike Eagle II Scenery Disk per Amiga?
2) Il gioco The Last Battle sarà come quello su Megadrive?
3) A quando l'uscita di Wing Commander ed Epic? Quale sarà il migliore?
4) Il nuovo Star Trek dell'Interplay uscirà per Amiga?
5) Quando uscirà Space Shuttle della Virgin?
6) A quando Monkey Island II e Indiana Jones & The Fate Of Atlantis?
7) Il gioco Lotus Esprit Turbo Challenge 2 uscirà entro il '92?
Complimenti per la rivista, ma perché non vi dedicate solo al computer?
"Il Domandone" alias CUOMO FRANCO.

Caro Domandone, quand'è che uscirà..., ma quando arriverà, dimmi quando tu verrai, dimmi quando, quando, quandooooooo!
1) Per Jetfighter II tutto tace (quindi ci sono pochissime speranze, non è uscito neanche il primo, quindi!), mentre lo Scenery Disk è stato recentemente annunciato da Microprose.
2) Mah, provati un po' a leggere la recensione e giudica tu!
3) Wing Commander dovrebbe essere imminente (si parla comunque dell'inizio del 1992) e per Epic la Ocean si è chiusa in un riserbo assoluto che non preannuncia niente di buono. In teoria questo secondo prodotto dovrebbe essere di gran lunga superiore (soprattutto come velocità d'animazioni e giocabilità) al famoso simulatore spaziale Origin. Chi vivrà vedrà!
4) Per il momento no! Ci vorranno almeno altri sei mesi!
5) Prestissimo, probabilmente entro Natale.
6) Monkey Island II - Le Chuck's Revenge e Indiana Jones & The Fate Of Atlantis dovrebbero apparire nei negozi di tutto il Regno Unito prima di Natale. In Italia verranno sicuramente commercializzati non prima del marzo 1992, a causa degli inevitabili rallentamenti dovuti alle traduzioni in italiano. Chi va piano va sano e... traduce bene, senza incappare nei bug di Indiana Jones & The Last Crusade e Operation Stealth!
7) E' già uscito!
Non ci dedichiamo solo al computer perché... esistono anche le console!!!! Grazie per i complimenti!

Ipervideogiocosissima redazione di VG&CW, chi vi scrive è una stampante Commodore MPS 1230 (sotto dettatura, però finalmente un lettore che inizia una missiva in modo originale NdR). Il mio possessore (della stampante cioè, occhio a non perdere il filo del discorso! Altra NdR!) vorrebbe farvi alcune domande:
1) Cosa ne pensate dei vecchi Cloud Kingdoms e Sinbad & The Throne Of Falcon?
2) E' già uscita in Italia la Monster Sound Cartridge per Atari ST? Se sìì, dove si può reperire?
3) E' prevista una conversione di King's Quest V per Atari ST?
4) Sapreste consigliarmi qualche buon database per il mio computer?
Bene, adesso passiamo a qualche consiglio che quel geniaccio del mio possessore ha (casualmente) scoperto:
1) In Simcity per Atari ST scrivete MONEY, con il CAPS/LOCK inserito (e non FUND) per guadagnare, come per magia, 10.000 dollari!
2) In Bubble Bobble, versione Game Boy, la password per il fatidico livello 100 è KZ5J.
Fine della lettera (che vi supplico di pubblicare, altrimenti il mio possessore mi incendia lo sprocket!).
LA STAMPANTE DI LORENZO DANI, GENOVA

Cara Stampante, come stanno i tuoi aghi?! Ed il nastro, quand'è che lo cambiamo? Ne ho visto uno rosso fuoco che ti donerebbe tanto e di darebbe quel certo non so che sexy!!!!
Chi ti risponde è il computer del Capo Redattore che, per l'occasione, ha fatto di tutto per potersi mettere in contatto con una "bellezza" come te. Riferisci allora al tuo possessore che:
1) Cloud Kingdoms è una vera porcheria, ma Sinbad & Throne Of Falcon è, che lo si creda o no, uno dei giochi più spesso rispolverati qui in redazione. Sento spesso grida di disperazione e sconforto provenire dai redattori, tutti raccolti attorno a quell'Amiga smorfiosa, e impegnati disperatamente a salvare il vecchio sultano dalla magia che lo ha costretto falco. Sinbad & The Throne Of Falcon è un gran bel gioco!
2) La Monster Sound Cartridge non è ancora disponibile in Italia. Per informazioni si può comunque chiamare lo 02/5468344.
3) Per King's Quest V non è prevista ahimè nessuna conversione per ST! Sigh!
4) Un buon database? Prodata o Superbase. Per informazioni usa lo stesso recapito telefonico del punto (4) o quello seguente, dell'Atari Italia: 02/6134141.
Grazie dei consigli e, a proposito, hai una testina che mi fa impazzire! Salutami il tuo fortunato possessore!

Carissima Redazione di VG&CW, sono Francesco Petitta e vi scrivo, per la seconda volta, da Roma per dirvi due cose e farvi qualche domanda (ehhhh, ahhhh, allegriaaaaaa, sempre più in bassoooooool). Ma siete impazziti, un telefono contro la pirateria? Probabilmente non conoscete alcun pirata, ma io sì!! Premetto che non ho mai comprato giochi piratati, perché scoraggiano il giocatore dopo tre secondi e perché amo l'odore delle confezioni originali (un po' quello della vostra rivista, quand'è fresca di stampa!). Ecco un ritratto del tipico pirata romano: 70 anni, capelli bianchi, mano tremolante, sguardo languido, spesso esercitano la loro professione a casa, dove ricevono i clienti (lavoro che serve loro solo per arrotondare la pensione di circa 300.000 lire al mese). Nelle loro abitazioni gli unici oggetti di lusso sono: l'Amiga (o altro sistema) e un berretto da garibaldino del prozio Ernesto. E voi avreste il coraggio di mettere in gattabuia questi individui? Delinquenti!
Ma ora, un po' di domande:
1) Ho letto della conversione di Sonic The Hedgehog per Amiga: si potrà raggiungere la stessa velocità del Megadrive?
2) La US GOLD ha comprato i diritti per convertire i giochi del Megadrive per home computer: quali saranno i programmi pubblicati? Ci saranno Mickey Mouse, Alien Storm e Wrestle War?
3) Quando usciranno i seguenti giochi per Amiga: Sonic The Hedgehog, Final Fight, Monkey Island II, Indiana Jones 4, Mario Andretti's Racing Challenge.
4) Potreste spiegarvi meglio riguardo alla domanda che vi posi nella mia prima lettera (pubblicata sul N.17) a proposito degli abbonamenti premio? Anche le lettere più belle riceveranno l'abbonamento? E in tal caso, torno a ripetermi, potrei avere l'abbonamento ad honorem come co-ideatore o come "spuntista" (Esiste?!). Vi saluto scusandomi per essermi troppo dilungato (e per aver scritto con le zampe di pollo e di gallina messe insieme!NdR!).
Francesco Petitta, Roma.

Caro Francesco, non so se risponderti male, non risponderti o fare semplicemente l'orecchio da mercante, in considerazione dei tuoi sproloqui sui pirati romani. Ammesso e non concesso che un onestissimo pensionato si dedichi a perpetrare tali malefatte (e ne dubito mooooolto caldamente, hanno tutta la vita che rimane loro da godersi, piuttosto che impazzire domando orde di ragazzini e mocciosetti assetati di software piratato!), risulterebbe comunque fuorilegge e pertanto punibile con le pene previste. Se la mia cara nonnina di 92 anni prendesse una bella mitragliatrice UZI e se andasse a far la spesa impallinando il droghiere, il salumiere e il pizzicagnolo, la polizia la metterebbe subito in galera, no?!
I pirati, scherzi e "delinquenti" a parte (bada comunque a come parli!), sono una vera e propria piaga sociale, indipendentemente dalla loro età, ceto o estrazione sociale. Pensaci bene prima di difenderli perché chi va con lo zoppo... impara a copiare e prima o poi la paga!
1) Per la conversione di Sonic The Hedgehog si otterrà la stessa velocità di animazione solo a patto di perdere notevolmente qualità grafica.
2) Per il momento, su Amiga apparirà solo Alien Storm!
3) Per Sonic l'attesa è ancora lunga, Final Fight è appena uscito (ed è orrendo!), mentre per Monkey Island II e Indiana Jones & The Fate Of Atlantis si dovrà aspettare almeno fino al marzo 1992. Di Mario Andretti's Racing Challenge non se ne parla neanche!
4) Toglimi una curiosità: lo "spuntista" è quello che mangia sempre merendine e fuori pasto ad ogni ora? Di abbonamenti Ad Honorem comunque non ne sono previsti neanche per il mago Zurlì in questione, quindi ciccia!
Il discorso fatto in quest'ottica si potrebbe applicare esclusivamente alle opere originali (cioè sviluppate con la semplice farina del proprio sacco - senza scopiazzare da altre riviste nazionali o internazionali) di risoluzione d'avventure o giochi particolarmente complicati, documentabili con l'invio di mappe, guide e soluzioni complete. Infine, i presunti "co-ideatori" spunterebbero da ogni parte d'Italia come i funghi, qualora venisse messo in palio un abbonamento premio! I furbacchioni non ci piacciono! Ciao e tanti saluti a nonno Ernesto!

Oggi parliamo di...

Nelle recensioni dei programmi per MS/DOS abbiamo spesso accennato alla presenza di schede musicali che incrementano notevolmente le misere capacità sonore degli IBM PC e Compatibili. Questo tipo di device esistono in alcuni differenti modelli tra cui spiccano senza dubbio le music card Sound Blaster e la AD LIB Card. Quest'ultima, facilmente reperibile anche in Italia, viene prodotta in Canada ed è nata in contemporanea con le adventure Sierra che inglobano appunto una colonna sonora realizzata ad appannaggio esclusivo di questo tipo di device. AD LIB, oltre ad introdurre un vero e proprio standard di programmazione musicale per l'ambiente MS/DOS (le Sound Blaster infatti vengono sviluppate in perfetta compatibilità con la scheda canadese e viceversa), si è ulteriormente arricchita di una vastissima dotazione di software che, insieme ad una notevolissima diminuzione dei costi, oggi si impone cone music card vicente sotto ogni punto di vista, per il mercato medio consumer. Se le Sound Blaster costano troppo, le stesse caratteristiche presenti su queste schede "rivali" sono finalmente disponibili anche su AD LIB (la versione Gold è finalmente stata commercializzata), ma a costi notevolmente inferiori e con una dotazione supplementare di software adatto a tutte le esigenze. Grazie infine alla sapiente opera di importazione e distribuzione esclusiva della SOUNDWARE di Varese, l'intera gamma di produzioni AD LIB è da oggi disponibile in tutti i negozi specializzati italiani!



CHE COS'E' UNA MUSIC CARD (PER CHI ANCORA NON LO SAPESSE!)

La Music Card è una piccola scheda che viene installata in una delle slot di espansione all'interno del computer (rimuovendone momentaneamente il coperchio o cover). Va posizionata il più lontano possibile alla scheda video per evitare possibili interferenze. Il piccolo processore montato sulla scheda permette di gestire fino ad undici suoni campionati, digitalizzati o sintetizzati, in modo contemporaneo su un output stereofonico. In questo modo si arriva tranquillamente a paragonare l'audio MS/DOS con quello di elaboratori che già lo possiedono di serie come l'Amiga. L'installazione della scheda è talmente facile ed immediata che anche un bambino potrebbe eseguirla.

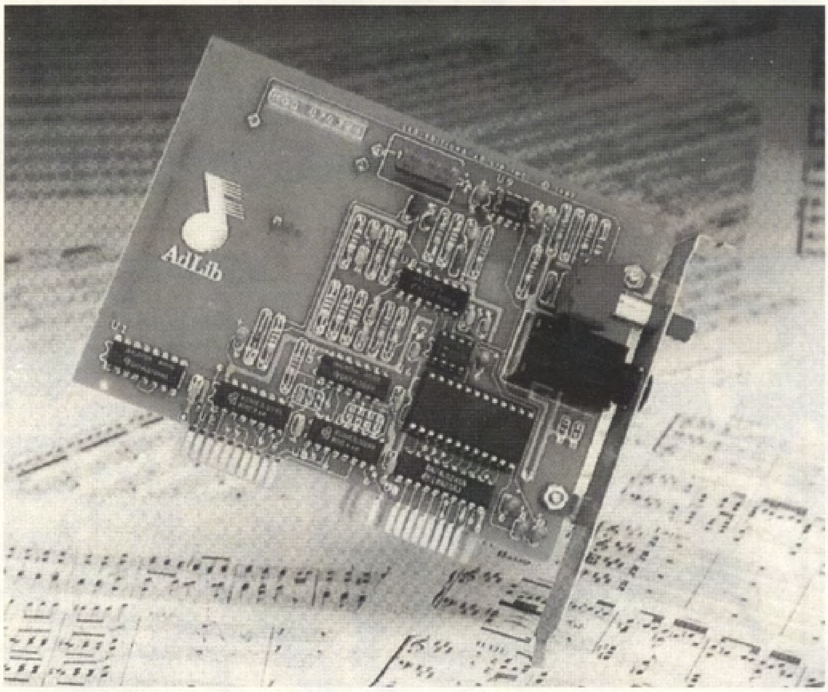
AD LIB MUSIC SYNTHESIZER CARD

AD LIB è la casa produttrice della Music Synthesizer Card e di una vasta gamma di prodotti studiati appositamente per sfruttare al massimo questa scheda musicale. Questa Card presenta la stessa identica compatibilità della Game Blaster e viene fornita con un dischetto di 25 brani già pronti. Presenta un controllo del volume a manopolina ed una sola uscita audio che prede un jack stereofonico; questo jack può essere quello di una cuffia o quello di una cavetto audio che prevede due jack RCA per il collegamento ad un presa ausiliaria di un impianto stereo Hi-Fi. In quest'ultimo tipo di collegamento potremo eventualmente equalizzare l'output della scheda e raffinarlo ulteriormente. La AD LIB Card non richiede alimentazione extra, nè particolare manutenzione o disponibilità di memoria dedicata. Il processore può gestire una vastissima gamma di suoni separabili sui due canali d'uscita ed eseguibili contemporaneamente. La scheda si installa automaticamente da sola al momento dell'accensione e viene sfruttata e settata esclusivamente tramite software. Tutti i programmi (perlopiù giochi, al momento) per IBM PC che riportano la compatibilità con la AD LIB Music Card (lo potete vedere sui vari sticker sulla confezione) offrono nei vari menu, di installazione, di caricamento o di controllo, l'opzione per eseguire la colonna sonora ed i vari effetti con l'ausilio della scheda. Per ora si tratta solo dei giochi più costosi, targati Sierra, ECA, Epix, Microprose, Lucasfilm, ecc. Nella confezione della AD LIB troviamo un dischetto da tre o cinque pollici che contiene alcuni esempi delle possibilità sonore e il programma Jukebox; quest'ultimo è una particolare routine che manda in esecuzione, attraverso una simpatica schermata grafica ad icone (con il Jukebox appunto), tutti i brani contenuti su disco e quelli realizzabili con il programma VISUAL

COMPOSER realizzato dalla stessa AD LIB. L'output sonoro è reso possibile dai Sound Driver che vengono memorizzati in un buffer, di dimensioni variabili, dal programma. Ogni driver contiene tutte le informazioni relative ai brani da eseguire. Il Buffer è automaticamente settato (in configurazione default) su 256K; questo valore può essere incrementato dall'utente qualora si disponga di espansioni di memoria. Più grande è il buffer, più dati può contenere, permettendo al programma di eseguire più rapidamente i brani e rispondere più velocemente ai nostri input.

IL MONDO DEI PROGRAMMI AD LIB

Molti non sanno che dietro ad una scheda musicale si cela un environment di accessori e periferiche che ne realizzano un interessante spessore applicativo per la felicità di ogni tipo di utente. E' il caso della AD LIB di cui trattiamo che prevede alcune versioni base, una notevole gamma di software applicativo e persino una modesta biblioteca di riferimento che tratta da vicino la programmazione del device. In particolare abbiamo la Music Synthesizer in versione base (da sfruttare solo per i giochi), quella con la routine Jukebox e la confezione promozionale che comprende il VISUAL COMPOSER. Le massime applicazioni sono possibile sfruttando il costoso Sound Module Roland MT-32; si tratta di un sintetizzatore musicale a 32 voci (sono in pratica 8 sintetizzatori in uno, con un banco musicale per le percussioni di 30 suoni campionati) dedicato ai musicisti professionisti. L'MT-32 contiene 128 suoni campionati di vari strumenti, oltre al banco percussioni, e accetta una polifonia di un massimo di 32 voci contemporanee.



Ogni sintetizzatore con i suoi 8 preset lavora come un'unita MIDI con canale proprio separato, con la porzione ritmica preassegnata (di default) al canale 10. Il Roland viene fornito con un tool software, l'Ease, che permette di scrivere musica con il sintetizzatore e gestirne ulteriormente le incredibili capacità. Se si possiede un'interfaccia MIDI o una tastiera dotata di questo collegamento sarà possibile suonare lo strumento insieme alla colonna sonora di un programma o sfruttare semplicemente le capacità dell'MT-32. Infine, sia per Game Blaster che per la AD LIB, sono disponibili moltissimi driver musicali per il Yamaha FB01, il Roland D-10, D-110 e D-120, e per la maggior parte delle più comuni tastiere e keyboard musicali. Per quanto riguarda il software abbiamo il VISUAL COMPOSER, il Sequencer MIDI (MIDI Supplement), l'INSTRUMENT MAKER, per creare o campionare nuovi suoni), una ruotine di autoplay dei brani (Pop-Tunes), un gioco musicale (Music Championship) e alcune biblioteche di pezzi già pronti da eseguire o modificare. In ultima analisi c'è anche il Technical Reference Manual che serve come guida alla programmazione della MSC AD LIB.

LA PROVA SU STRADA

Abbiamo provato la AD LIB con alcuni famosi programmi che ne prevedono l'utilizzo; i migliori risultati li abbiamo ottenuti con le ultime avventure della Sierra che, come molti sapranno, contengono fino a 30 minuti di colonna sonora cui ha collaborato anche il batterista dei Supertramp. In King's Quest V ad esempio possiamo ascoltare alcuni stupendi brani che riescono a battere anche l'ormai mitico Axel F. (di Faltermeyer) che gira sul Music-X dell'Aegis per Amiga. Analogo discorso va fatto per le adventure Lucasfilm (Indiana Jones, Zak, ecc.) che prevedono moltissimi brani e tanti effetti speciali. Un'ottima, ma povera colonna sonora c'è anche in Tank Platoon della Micrproprose mentre per giochi come 688 Attack Sub e King Of The Beach le cose cambiano notevolmente; abbiamo infatti solo una breve introduzione musicale ad inizio programma e poi si ritorna ai soliti pernacchietti e "Bip! Bip!" degli IBM normali. La scheda in questo caso non viene sfruttata e risulta completamente invisibile al sistema. In conclusione la AD LIB Card ha delle potenzialità notevolissime, si rivela molto versatile, compete egregiamente con la stereofonicità degli Amiga, ma tutto ciò è ancora a livello embrionale in quanto le software house stanno muovendo i primi, piccoli passi verso un vero sfruttamento ed una concreta considerazione di questo device.

La scheda musicale AD LIB costa solo 199.000 al pubblico, si installa perfettamente, non ha problemi di compatibilità e regala un immenso salto di qualità ai poveri audio degli elaboratori MS/DOS.
E' senza dubbio da comprare al volo, tenendo d'occhio anche la crescente gamma di software musicale dedicato attualmente in produzione e commercializzazione in tutto il mondo.

LA NUOVA TECNOLOGIA "GOLD" PER AD LIB

Oltre alla versione base, esce proprio in questi giorni sull'intero mercato mondiale la versione "de luxe" di AD LIB, etichettata appunto GOLD. In verità si tratta di più modelli avanzati, di differente costo, indirizzati verso target di utenza sempre più esigenti ed evoluti. Le nuove specifiche tecniche prevedono, in generale, 20 canali audio sintetizzati più 2 di campionamento del suono, l'output stereofonico con controllo del volume e dei toni, una sintesi evoluta dell'audio in modulazione di frequenza con 36 "operatori" in gruppi di 2 o 4, con 8 differenti onde, la perfetta compatibilità DAC a 12 Bit (in relazione anche a dati sonori da 8 a 16 Bit), nonchè una vasta gamma di fitri elettronici per assicurare a garantire la maggior purezza di suono. Entrando nei dettagli, abbiamo dunque le seguenti configurazioni GOLD:

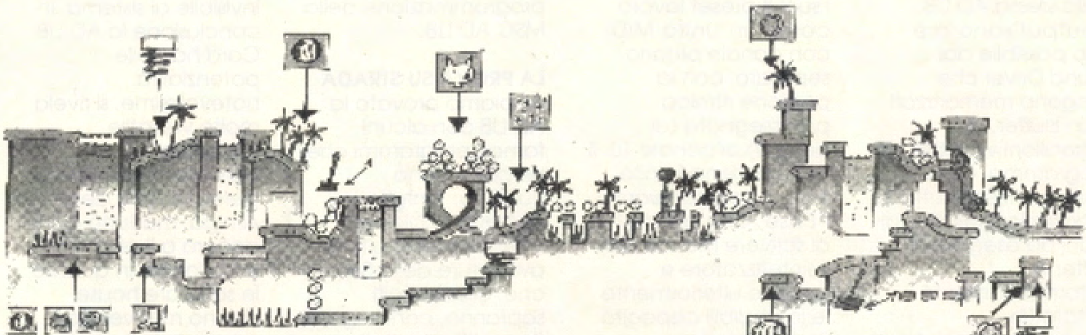
1) AD LIB GOLD PC-1000:
Versione base con output stereofonico, interfaccia MIDI, microfono, ed ingresso relativo, per campionamenti, nonchè uscite standard RCA stereofoniche per il collegamento a qualsiasi impianto Hi-Fi.

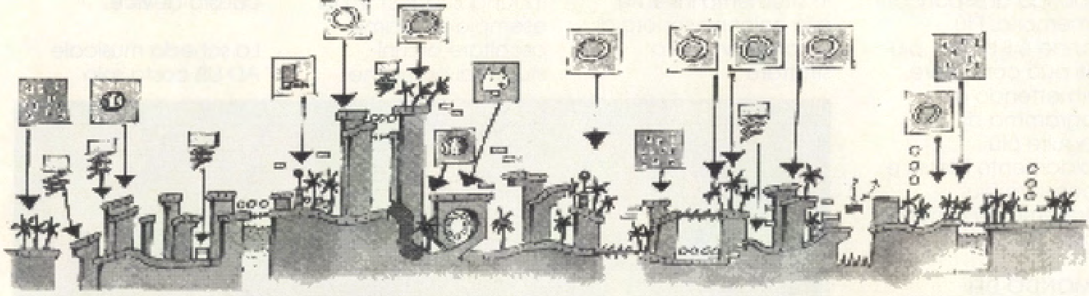
2) AD LIB GOLD AT-2000:
Presenta la stessa configurazione della precedente, ma offre in più una porta SCSI per sviluppare qualità di elaborazione sonora più prossime a quelle della tecnologia CD.

3) AD LIB GOLD MC-2000:
Identica alla precedente, ma strutturata in modo da poter essere inserita in una tipica configurazione di sistema Desk Top, utilizzando l'architettura Bus Micro Channel.

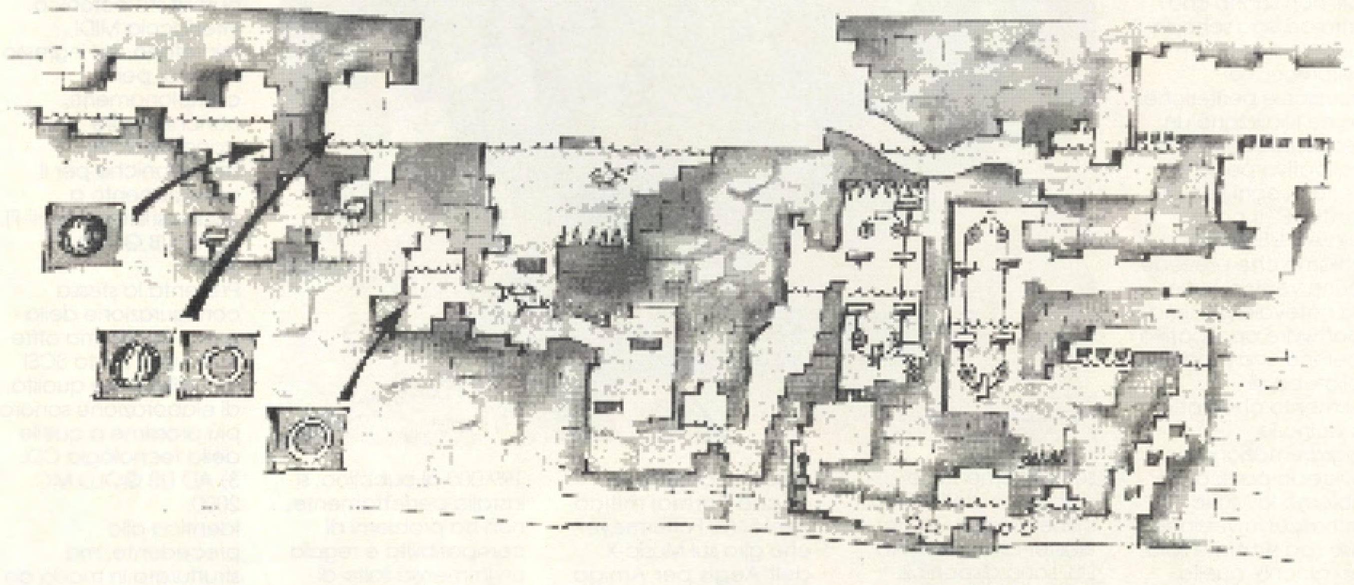
I PREZZI AD LIB

AD LIB MUSIC SYNTHETIZER CARD: Lit. 199.000
VISUAL COMPOSER (per fare musica con la scheda): Lit. 159.000
VISUAL COMPOSER/MIDI (per gestire via MIDI la scheda): Lit. 79.000
INSTRUMENT MAKER (crea nuovi suoni per la scheda): Lit. 79.000
MIDI MD 401 M (MIDI per il modello base AD LIB): Lit. 149.000
MUSIC CHAMPIONSHIP (gioco musicale): Lit. 79.000
POP TUNES (raccolta brani autoeseguibili): 79.000
MSC PROGRAMMER'S (scrive software con la scheda): Lit. 79.000
COMPOSITION PROJECT 2 (guida alla composizione): Lit. 49.000
COLLEZIONE SONG (otto dischi di musica varia): Lit. 89.000

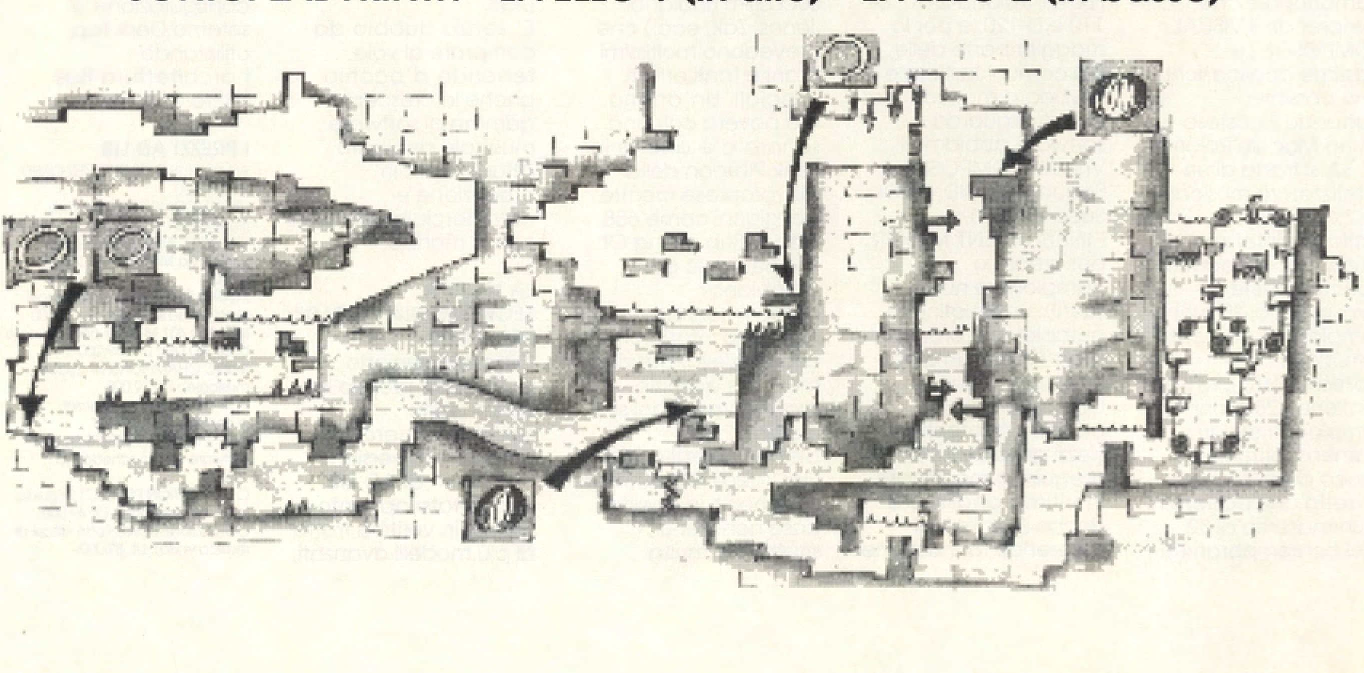


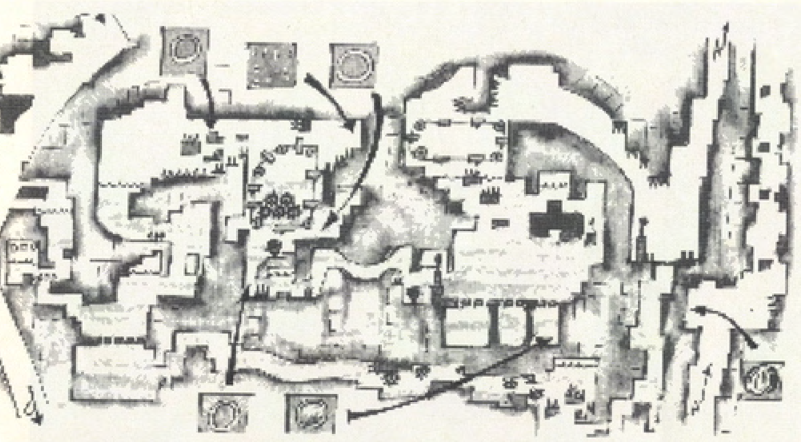


SONIC: GREEN HILL ZONE - LIVELLO 2 (in alto) - LIVELLO 3 (in basso)

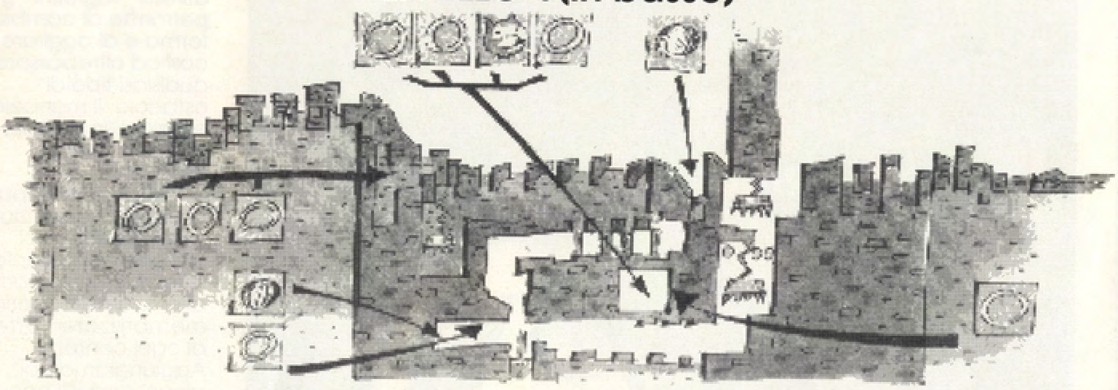


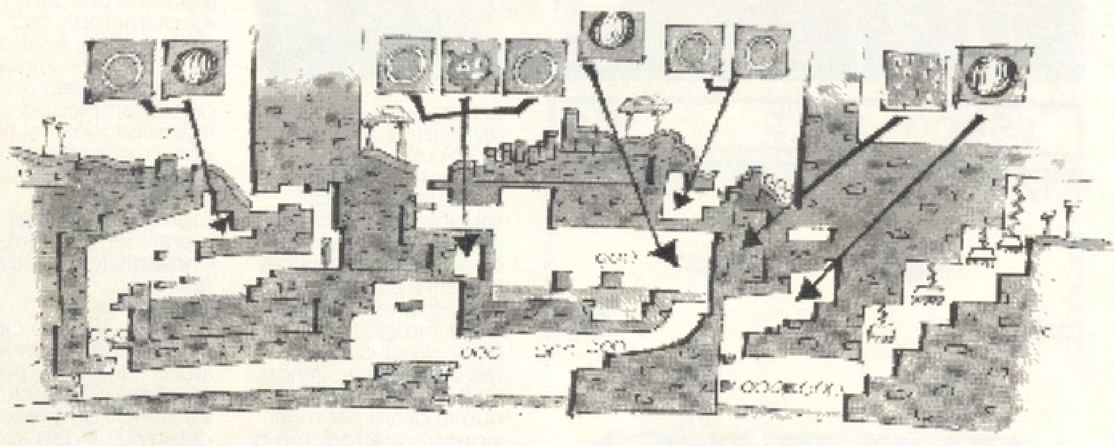
SONIC: LABYRINTH - LIVELLO 1 (in alto) - LIVELLO 2 (in basso)



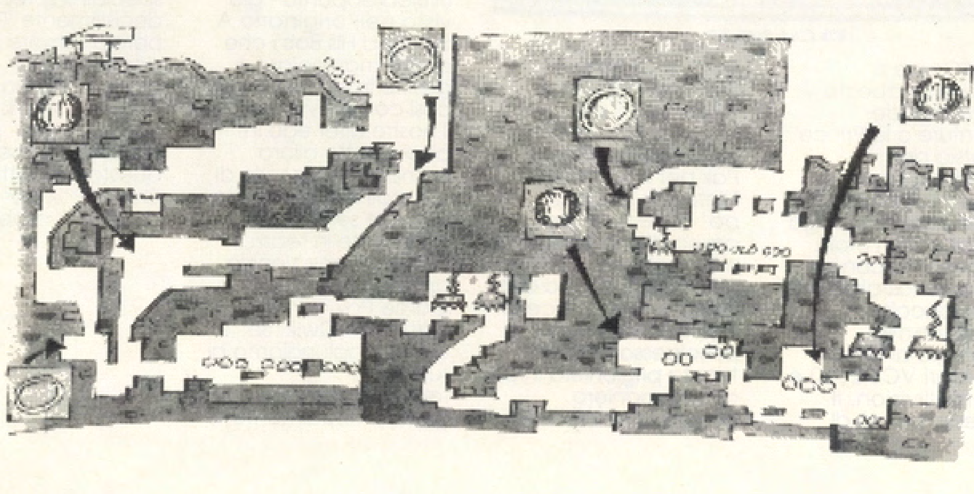


**SONIC: LABYRINTH - LIVELLO 3(in alto) - MARBLE ZONE 2
LIVELLO 1(in basso)**





SONIC: LIVELLO 2 (in alto) - LIVELLO 3 (in basso)

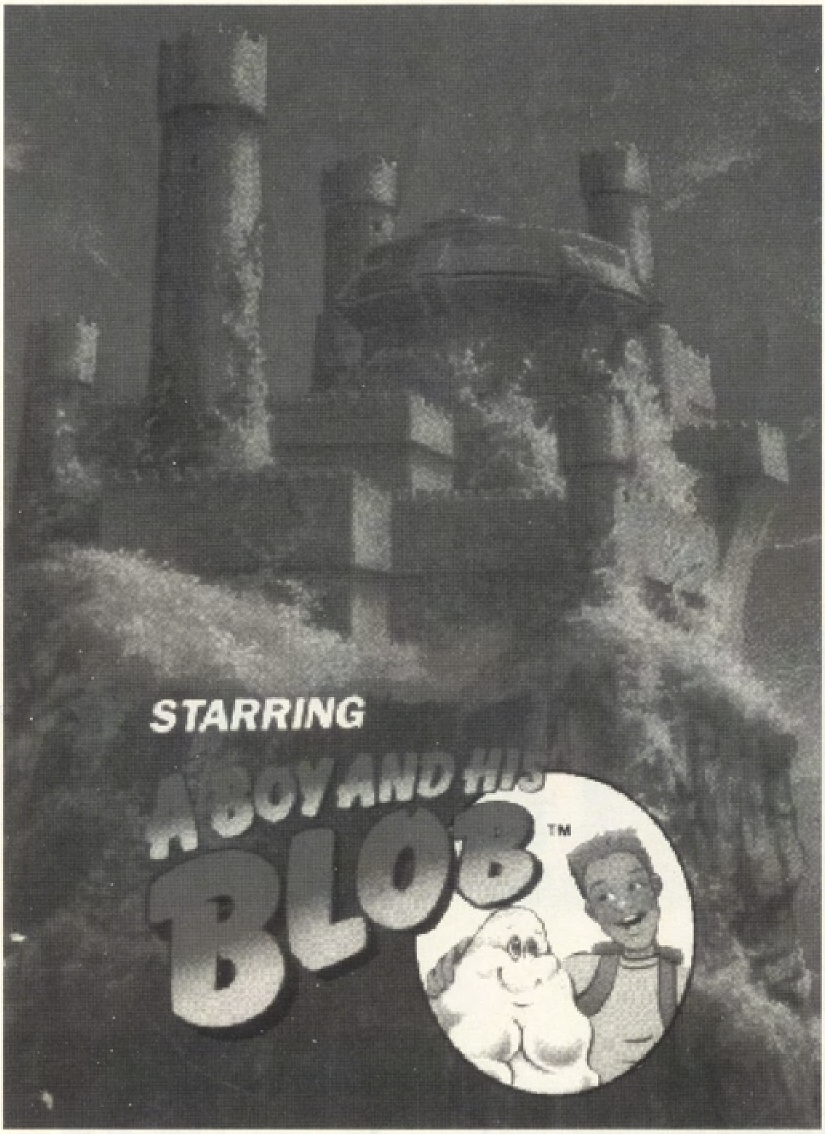


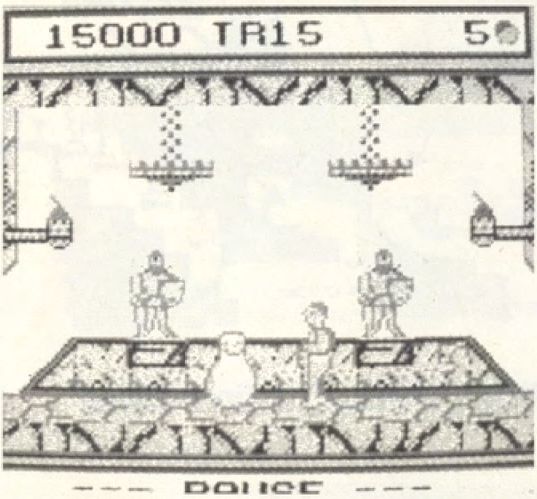
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

ABSOLUTE ENTERTAINMENT

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND
GRAFICA: 9
SONORO: 8,8
GIOCABILITA': 8,7
VAL. GLOBALE: 8,83

Rescue Of The Princess Blobette è un Game Pak senza dubbio molto originale, creato dal papà di Pitfall. Non c'è però la stessa, emozionante atmosfera arcade perché, all'action game vero e proprio, si mescolano alcune componenti strategiche particolarmente noiose da gestire. L'aspetto grafico è veramente ottimo, ma ciò non basta chiaramente a decretare il successone di questo gioco. Provatelo prima di comprarlo!



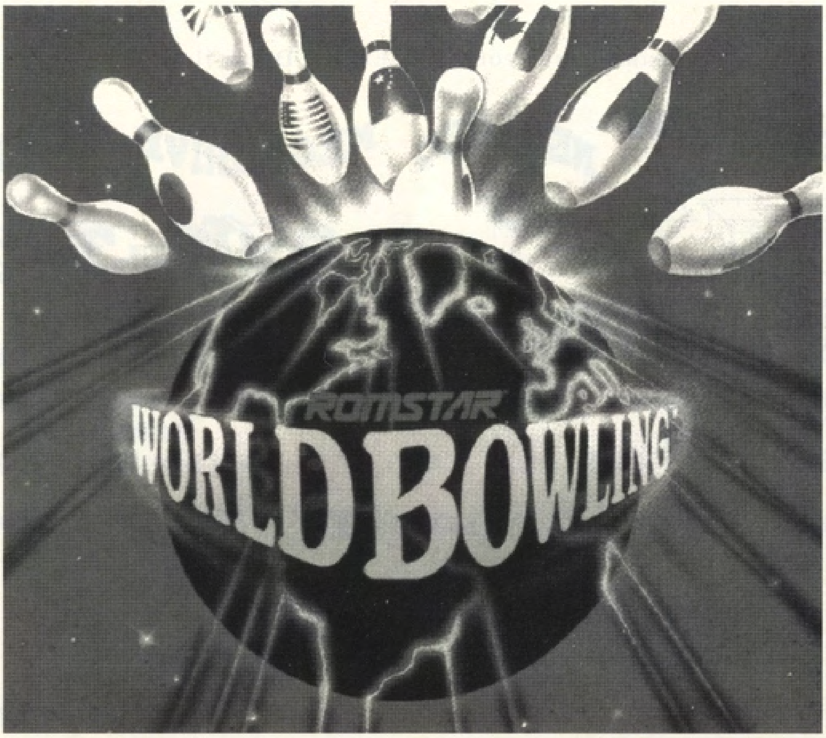


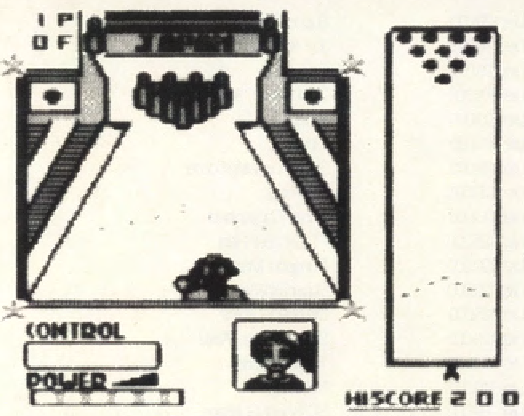
David Crane è l'autore di questo insolito arcade-adventure a la Prince Of Persia per Gameboy; David è anche il famosissimo autore della mini-saga di Pitfall che in molti ricorderanno con un pizzico di nostalgia ed un brividuccio d'emozione ritornando ai tempi dell'Atari VCS 2600 e dell'Intellivision. Il successo perciò di Rescue Of Princess Blobette dovrebbe essere assicurato, se non scontato, ma in verità questo Game Pak per il portatile Nintendo lascia un po' a desiderare a causa di una frenetica e farraginosa giocabilità. Scopo del gioco è, come dice lo stesso titolo, salvare la principessa Blobette tenuta prigioniera in un oscuro maniero, dimora di un alchimista pazzo, desideroso di diventare imperatore di Blobonia con la forza e la malvagità. La nostra opera di salvataggio si svolge dunque attraverso un dedalo di piattaforme, labirinti e corridoi sospesi, che ricordano da vicino gli stessi dodici livelli di gioco del celeberrimo Prince Of Persia. Nulla di nuovo allora per molti videosmanettoni, ma a complicare le cose contribuisce la presenza di una specie di ectoplasma amico (il Blob appunto - già visto nell'originario A Boy And His Bob) che andrà manipolato e gestito in egual misura, così come avviene per il nostro alter ego in pixel. Il tutto allora comporta una serie di ostacoli e di puzzle da risolvere sempre e solamente in team, proprio come veniva appena abbozzato in Game Pak come Cattrap e Qwik. Se quindi aggiungiamo al tutto una rappresentazione grafica virtualmente tridimensionale, le cose si complicano ancor di più. Spostare entrambi i personaggi in un universo "solido" a la Pitfall risulta particolarmente scomodo e difficile, soprattutto in virtù dello spazio grafico limitato nel piccolo schermo LCD. Il nostro amico Blob inoltre ha la sciagurata abitudine di nutrirsi di confettini gelatinosi, di varia forma e colore, che trova disseminati su tutto il terreno di gioco e che può anche portare con sè per ingurgitarli al momento più opportuno. Ciascuno dei sette diversi "fagiolini" gli permette di cambiar forma e di aggirare così od oltrepassare qualsiasi tipo di ostacolo. Il manuale di istruzioni (in inglese) risulta, a questo proposito, particolarmente parco di consigli, descrizioni e suggerimenti, e ci impone quasi per forza qualche lunga partita di prova per scoprire e memorizzare l'effetto di ogni confetto. Aggiungiamo poi alcuni oggetti bonus da recuperare come, monete, sacchetti di fagiolini, forzieri, diamanti e mentine (cinque di queste ci regalano una vita supplementare) e, voilà, il gioco è fatto: Rescue Of The Princess Blobette si rivela un grosso rompicapo tridimensionale, di tipo action, capace sì di divertire, ma anche di stancare e scoraggiare tutti gli utenti meno esperti o smaliziati, folli adoratori di Mario! Graficamente parlando Rescue Of The Princess Blobette risulta uno dei migliori programmi in assoluto supportati dal modesto display LCD del Game Boy; anche in ambiente "sonoro" che poco da criticare: musichette ed effetti speciali si sprecano decisamente! Rimane perciò sempre la pecca di una giocabilità un po' troppo complicata e, come minimo, poco immediata che fa di questo prodotto un Game Pak per soli amatori o esperti.

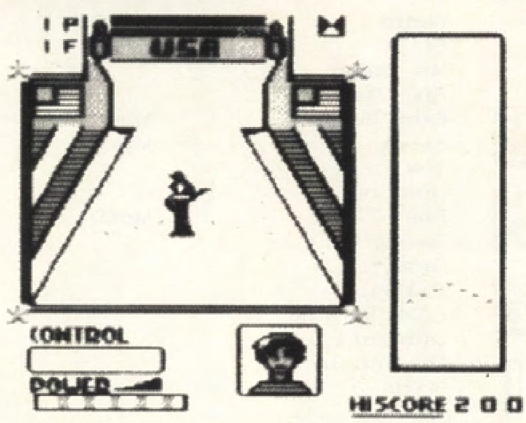
WORLD BOWLING
ROMSTAR

PREZZO: LIT.: 69.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND
GRAFICA: 9
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 8,66

World Bowling è un torneo organizzato su sei hall internazionali, con tanto di tabelloni computerizzati e grafica tridimensionale prospettica. Si gioca da soli o in due (anche con un solo Game Boy) e il divertimento, prettamente arcade, è assicurato!







Dopo il fragoroso bowling su Neo-Geo è l'ora di simulare la stessa disciplina sportiva, a stelle e a striscie, anche sul piccolo Game Boy. Ci viene dunque in aiuto un interessante Game Pak, intitolato appunto World Bowling, che racchiude nel modesto display LCD tutta la magia del gioco delle bocce all'americana. Il bowling, come sport, vanta una nascita che si perde addirittura nella notte dei tempi e che viene datata all'epoca degli uomini primitivi (basti ricordare i cartoons degli Antenati!). Pare comunque che le prime tracce del gioco del bowling siano state ritrovate in un'antichissima tomba egizia (la scoperta è avvenuta in concomitanza degli scavi in una necropoli, ove sono stati ritrovati nove oggetti prossimi a birilli, alcune sfere di marmo e tre lunghe lastre di pietra, seppellite insieme al corpo di un ragazzo di nove anni). Da qui si è quindi potuti risalire all'epoca dei Romani, anch'essi propensi a praticare una rozza versione del bowling, le "bocce" cioè, per poi finire laggiù oltreoceano dove, dopo qualche secolo, qualcuno decise di piazzare nove birilli in fondo ad una lunga pista di legno e a tirar loro contro sfere di vario tipo nel tentativo di abbatterne il maggior numero. Le regole di questo sport vennero poi stabilite dall'American Bowling Congress nel 1895 con l'aggiunta finale del decimo birillo, presente poi in tutte le successive versioni del bowling. Il nostro Game Pak non ci permette quindi di viaggiare nel tempo, giocando insieme a Ramsete o a Giulio Cesare, ma ci propone con tantissima giocabilità ed agonismo l'attuale dimensione di questo sport che si gioca, dal vero, in tutto il mondo. World Bowling è un gioco per uno o due partecipanti (anche su un unico Game Boy) organizzato in una serie di competizioni, che si svolgono in tutte le più famose bowling hall del mondo. Il tutto viene perciò organizzato in "livelli"(per un totale di sei - Giappone, China, USA, Canada, Francia e Inghilterra), sfide vale a dire, che dovremo superare in sequenza per poterci guadagnare il titolo di campioni del mondo. I due atleti che potremo selezionare lanciano la palla con la mano sinistra o con la destra, a seconda della nostra impostazione. Non si possono tuttavia variare i pesi delle palle e si inizia perciò subito a giocare senza indugio. Si posiziona dunque il personaggio sulla pista, si imposta la forza e la direzione di tiro (tramite due indicatori animati) e si lancia quindi la sfera verso i birilli. Se questa fase viene egregiamente sviluppata a livello grafico (in perfetta tridimensionalità prospettica), anche gli indicatori di gioco risultano completi e ben organizzati (soprattutto a livello visivo) per registrare automaticamente punteggi, strike, eagle, turkey e spare in qualsiasi momento del gioco (proprio come accade nella realtà, con i tabelloni computerizzati). Il commento audio non è certo un gran che e si limita, purtroppo, alla solita musichetta di accompagnamento che la Romstar avrebbe potuto risparmiarci! Nel complesso, se cercate un buon bowling "portatile", per Game Boy non potreste certo trovar di meglio.



UNIVERSO PARALLELO

HERO QUEST THE BEST!!!

HERO QUEST

MB GIOCHI
LIT. 49.900

LO STUPENDO CONNUBIO TRA "SACRO E PROFANO"
Udite, udite, un nuovo RPG da tavolo è nato dalla Games Workshop e sta riscuotendo un grandissimo successo in tutto il mondo. Tradotto interamente in italiano e commercializzato dalla MB Giochi, HERO QUEST è l'RPG che tutti stavate aspettando.
Acquistando HERO QUEST si può star certi di portare a casa qualcosa di indubbiamente valido, ma soprattutto, molto impegnativo. Ciò tuttavia non è da imputare alla complessità delle regole e delle metodologie di approccio al gioco, quanto alla notevole vastità e poliedricità del soggetto che, di primo acchito, ci sembra legittimo paragonare alla saga di TALISMAN, condensata per l'occasione in un'unica confezione. Scopo principale del gioco è quello di addentrarsi in un dedalo di dungeon, alla ricerca di mitici tesori custoditi dal terribile stregone Morcar; nelle buie caverne risuonano storie di pericoli inenarrabili, mostri terribili e trappole letali per qualsiasi avventuriero. Morcar è una specie di fratello gemello del Lord Chaos creato dalla FTL nella mini saga dei DUNGEON MASTER computerizzati; noi, nei panni di apprendisti eroi combattenti, dovremo perciò affrontarlo, sventando gli attacchi delle forze del caos in suo potere. Ogni partita allora rappresenta un'avventura unica ed affascinante, in dimore sotterranee sempre differenti. Questo canovaccio di base si sviluppa attraverso una serie di missioni predefinite, proposte nel Libro Delle Imprese (implementato a quello delle regole) ed affiancate ad uno speciale editor che ci permetterà poi di riscriverle o di inventarne altre a piacere, al fine di incrementare la carica di interesse, giocabilità e divertimento di HERO QUEST.

PERSONAGGI ED EROI PER TUTTI I GUSTI
A HERO QUEST possono partecipare da due a cinque giocatori, vestendo i panni di Barbari, Guerrieri, Elfi, Maghi e Nani combattenti. Non manca chiaramente la figura del Dungeon Master che, in questa occasione, viene ribattezzato con il nome dello stregone cattivo (Morcar), incaricato di tessere le trame della vicenda e predisporre trappole, piazzare tesori e trabocchetti, nonché organizzare gli attacchi dei nemici contro i nostri eroi.

DOTAZIONE DI PEZZI ENTUSIASMANTE!
Dalla voluminosa confezione di HERO QUEST escono, oltre alla completa manualistica in Italiano, una serie di 35 miniature di medie dimensioni, che potranno essere colorate a piacere dai giocatori. Troviamo poi, sempre seguendo la classica tradizione della MB Giochi, una vasta serie di elementi fustellati in cartone ed oggetti vari pressofusi in plastica (pezzi d'arredamento, gadget, strumenti, armi, tavoli, caminetti, sarcofaghi, librerie, rastrelliere, tombe, ecc.) che rendono ancor più piacevole l'approccio al gioco. Non mancano poi il blocco segnapunti con le schede personaggio, 6 dadi speciali, una particolare gamma di segnalini e, per finire, una mazzo di 64 carte che rappresentano gli incantesimi e le moltissime variabili di combattimento, ricerca, scoperta, incontro, ecc., cui andranno soggetti i nostri eroi.

INIZIA LA SAGA...
Proprio come accade per la stragrande maggioranza degli RPG di successo, anche HERO QUEST vanta un seguito particolarmente corposo ed ulteriormente sviluppato. Si tratta di ADVANCED HERO QUEST di cui si parla più avanti e delle Espansioni LA ROCCA DI KELLAR e IL SIGNORE DEGLI STREGONI. Tuttavia, acquistare o, almeno, giocare contemporaneamente entrambe le produzioni e le due espansioni viene vivamente sconsigliato per non perdere gran parte della singola, eccezionale, giocabilità di ciascun gioco.

ADVANCED HERO QUEST

MB GIOCHI
LIT. 59.900

Per giocare alla versione avanzata non si deve necessariamente possedere il primo HERO QUEST prodotto, in Italia, dalla MB Giochi. Ciò significa che la nuova versione possiede uno spessore strategico di gioco talmente vasto, complesso e completo da sviluppare un tipo di competizione a sé stante, molto simile, per poliedricità, al celeberrimo ed acclamato Warhammer, sempre targato Games Workshop. Il manuale delle regole infatti si presenta come una specie di versione stringata e sintetizzata del primo volume di Warhammer, offrendo un'infinità di nuove regole e nuovi scenari e rivoluzionando così il "semplice" gioco base. Ecco allora che la figura del dungeon master, che non è più il mago Morcar, ma un'entità molto più potente e pressoché estranea all'avventura, entra prepotentemente nella fase di preparazione e pianificazione delle moltissime esplorazioni dei nostri eroi. Si generano i dungeon, si stabiliscono le caratteristiche di ogni giocatore, si posizionano ostacoli ed obiettivi ed infine si supervisiona la serie delle varie sequenze di gioco che prevedono, esplorazioni, duelli, battaglie, azioni di recupero dei tesori, ecc. Ogni aspetto del gioco viene perciò approfondito e sviluppato al massimo, curandone ogni dettaglio sin nelle più infinitesime sfaccettature, realizzando una complessità di gioco addirittura preoccupante (almeno per chi non mastica tutti i giorni pane ed RPG). Gli stessi protagonisti della vicenda verranno poi investiti della carica di leader, addetto al mappaggio degli spostamenti, e combattenti/i vero e proprio.

UNA VERSIONE ARCADE DI UN CLASSICO RPG DA TAVOLO
Unita allo spessore strategico del gioco c'è l'indubbia giocabilità dinamica che si avvale, proprio come nel primo episodio di HERO QUEST, di uno scenario di gioco tridimensionale, con moltissime miniature, già comprese nella confezione. Acquistando ADVANCED HERO QUEST, così come del resto accadeva nel primo gioco, veniamo in possesso di tutti gli elementi per realizzare il nostro, vero RPG senza dover intraprendere l'ulteriore ricerca ed acquisto delle componentistiche opzionali. Viene ancora spontaneo paragonare questo gioco ad una versione "tutta azione" del solito Warhammer, a cui HERO QUEST deve davvero molto.

SI GIOCA ANCHE DA SOLI
ADVANCED HERO QUEST permette anche ad un singolo giocatore di addentrarsi nel magico mondo di questi nuovi sotterranei: la speciale porzione del manuale dedicata al Solo Play permette infatti di raggruppare il Game Master, il Leader, l'Expedition Mapper ed i vari Hero sotto l'unico controllo di una sola persona. Tutti questi compiti vengono perciò semplificati e, nella maggior parte dei casi, affidati, per l'impostazione, ad una scelta casuale, randomizzata dal tiro dei dadi e da alcune regola base particolari.
Giocare da soli non è semplicemente divertente e fine a sé stesso, ma può anche costituire una

ottima seduta di allenamento per metter in pratica nuove tattiche di movimento/ combattimento, da sviluppare poi con successo in una competizione con più sfidanti.

C'E' PROPRIO TUTTO PER INIZIARE A GIOCARE

Il completo manuale di istruzioni (disponibile nel nostro paese, nella versione tradotta in italiano) ci fornisce anche tutte le tabelle per annotare i punti, gli spostamenti, il mappaggio ed il conteggio delle variabili di gioco. Questi schemi vanno chiaramente fotocopiati e distribuiti ad ogni partecipante prima di iniziare il gioco.
Unitamente alla ricca dotazione di miniature e di elementi fustellati in cartone, ADVANCED HERO QUEST si rivela quantomai completo e gratificante per il giocatore.
Un RPG che non si adagia perciò sui facili allori della prima versione, ma che si sviluppa ulteriormente, in maniera autonoma, autoeleggendosi come vero e proprio capolavoro. Secondo solo a Warhammer!

ESPANSIONI PER HERO QUEST

La presenza di ben due set di espansioni (per il momento) dedicate alla saga di HERO QUEST, completa felicemente questa gamma di interessanti produzioni Games Workshop/MB Giochi.
Entrambe le espansioni sono tradotte in italiano e commercializzate dalla stessa MB Giochi che cura la distribuzione dei due giochi base. Attenzione, le espansioni non possono essere giocate senza il primo HERO QUEST!

LA ROCCA DI KELLAR

MB GIOCHI
PREZZO: LIT. 14.900

Questo è il primo set supplementare di HERO QUEST. Dalla confezione esce il Libro Delle Imprese con dieci nuove avventure pronte da giocare, una serie di 17 dettagliatissime miniature della Citadel (8 Orchi, 6 Goblin, 3 Fimlr) e di nuovi tasselli a colori per il tabellone dell'HERO QUEST base. Le regole de La Rocca Di Kellar sono le stesse delle avventure del gioco originale. Tuttavia vi sono due principali differenze: innanzitutto i giocatori non iniziano le avventure dal tassello coi gradini. Entreranno invece da una porta posta ai bordi del tabellone, a meno che non sia diversamente specificato. La porta attraverso cui inizieranno il gioco sulla plancia è indicata da una freccia bianca. I giocatori possono lasciare il tabellone solo trovando un'altra porta ai bordi dello stesso o un tassello con i gradini. Lo Stregone dovrà usare le nuove porte quando ne metterà una ad un bordo della plancia. Inoltre, così come avviene nelle ultime tre avventure dell'originale Libro Delle Imprese, anche le avventure de La Rocca Di Kellar sono legate tra loro. Si possono giocare più avventure anche di seguito. I personaggi riacquistano in pieno la loro forza e possono scegliere nuovi incantesimi tra una missione e l'altra.

LA TRAMA

L'avventura dei nostri intrepidi eroi MB continua... nascosto sotto i Monti Neri il Signore degli Stregoni riaccende i tizzoni della sua malvagia ambizione. Presto avrà riacquistato abbastanza forza per guidare ancora una volta la sua terribile e letale armata di scheletri. Ora però, incombe una minaccia più grave, poiché l'Imperatore ed il resto del suo esercito sono ancora assediati a Karak Varn. La loro ora sta per giungere. Dovremo ritrovare una passaggio segreto che è stato perso da migliaia di anni; passaggio noto solo attraverso leggende, che conduce ai sotterranei della Rocca Di Kellar, il potente quartier generale di Karak Varn. Esso si inoltra nelle viscere de monti sull'Orlo della Terra che si estendono verso oriente. Viaggeremo dunque attraverso i Saloni di Belorn, antiche gallerie da tempo in rovina. Mentor ci guiderà fino al Grande Cancello. Da qui in poi ce la dovremo cavare da soli!

IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI

MB
PREZZO: LIT. 14.900

Il secondo "Add-On" di HERO QUEST segue lo stesso sistema di regole del gioco originale, con le modestissime aggiunte e varianti già citate per La Rocca Di Kellar.
L'obiettivo primario di ogni impresa (ci sono sempre dieci nuove avventure preconfezionate) è quello di trovare la via per la tappa successiva della stessa, in modo da raggiungere alla fine la corte del Signore degli Stregoni e affrontarlo in un terribile scontro finale.
Come accade esattamente per il primo set d'espansione di HERO QUEST, anche in questo, una volta terminate le dieci avventure, i due manuali lasciano intravedere un'ulteriore aggiunta, di prossima pubblicazione. HERO QUEST sta quindi per diventare un degno rivale delle saghe AD&D, dimostrandosi aperto a qualsiasi nuova espansione, più o meno complessa. Nel package del Ritorno... troviamo chiaramente un nuovo Libro Delle Imprese, 16 miniature (4 zombi, 8 scheletri, 4 mummie) e una serie supplementare di tasselli fustellati in cartone da posizionare sulla plancia del gioco base.

LA TRAMA

Il Signore degli Stregoni è vivo. Rintanato nelle profondità dei Monti Neri (chissà poi perché mi viene in mente H.P. Lovecraft?!), riaccende la sua sete di potere e distruzione, scaturita dalla sua inarrestabile ambizione. Egli ha lasciato Barak Tor ed ha trovato rifugio nella fortezza sotterranea, realizzata nel sottosuolo della città perduta di Kalos. Presto avrà recuperato abbastanza forze per scatenare nuovamente la sua armata di scheletri. Soltanto sconfiggendo il Signore degli Stregoni in un duello finale all'ultimo sangue potremo richiudere la scatola del secondo expansion set di HERO QUEST ed aspettarne un altro!

COSTANO POCO, DIVERTONO MOLTO

Gli Add-On di HERO QUEST, come del resto vuole la tradizione degli expansion set, non costano molto anzi, a dire il vero, ce li possiamo pappare in un sol boccone mettendoci in "magazzino" ben 20 avventure appena sfornate dagli irriducibili designer della Games Workshop. Se poi state acquistando l'originale HERO QUEST base, ventisettemila lire in più manco si sentono, portandosi a casa un prodotto in grado di divertire per molto, molto tempo.
Colpisce particolarmente l'estrema dinamicità e comodità di impiego di questi Add-On che, del resto, vengono strutturati sulla base di un RPG insolitamente già immediato, "semplice" e godibilissimo. HERO QUEST è una volta di più un prodotto di tutto rispetto, particolarmente adatto a gettare un ponte tra veri Role Play Gamer e semplici "Monopolisti" incalliti. Non per questo comunque è da sottovalutare: HERO QUEST rappresenta non solo l'ideale punto d'unione tra due mondi, ma soprattutto la massima, attuale espressione dell'RPG dinamico, altamente interattivo.

HERO QUEST, ADVANCED HERO QUEST, LA ROCCA DI KELLAR E IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI, SONO DISPONIBILI PRESSO PERGIOCO, MI.



La Bibbia dell'AMOS

AMOS prima parte
Benvenuti in questa nuova rubrica dedicata a tutti gli appassionati amos dove nel corso delle puntate vi spiegherò come realizzare un videogame smontando ed analizzando un programma già precedentemente creato da me e quindi utilissimo per lo scopo, questo gioco per funzionare richiede un amiga con almeno 1 MB di memoria e naturalmente il classico joystick.
Passiamo ora alla trama del gioco: tutto cominciò una notte buia e tempestosa (naturalmente) quando uno scienziato estremamente squilibrato trasporta te e la tua fidanzata in una strana dimensione direi quasi perpendicolare alla nostra,sotto forma di una bizzarra creatura non ben definita ma capace di difendersi da quelle moltitudini di mostri di cui, per vostra sfortuna,quella dimensione é piena. Lo scopo del gioco é naturalmente quello di sopravvivere agli attacchi di quelle temibili (e orrende) creature che dovrebbero convivere con voi in quella strana dimensione.Per riuscire nella missione sarete forniti di armi micidiali,avete presente quelle di XENON 2,esattamente identiche..(seeeee..come no)bé,magari non proprio identiche ma comunque efficacissime anche loro,che vi saranno assolutamente indispensabili per tornare nella nostra dimensione. Il programma é stato scritto nel modo più semplice possibile,cosìtutti e sottolineo tutti alla fine di questo corso saranno in grado di creare un videogame simile a quello fatto da me senza il minimo problema (abbiate fiducia!) e naturalmente di partire da questo per la creazione di uno ancora più complesso e magari più lungo. Per quelli che avessero già in mano il dischetto con il gioco darò qui di seguito le istruzioni per caricarlo:
metti il disco 1 nel drive df0 se hai un drive esterno collegato, questo ti darà la possibilità difare funzionare il disco 2 da questo drive; il gioco caricherà automaticamente.
Dopo la presentazione verrà caricato in memoria il primo quadro, dopo pochi istanti dovreste vederlo comparire; come potete vedere lo schema di gioco assomiglia molto al glorioso "SPACE INVADERS" che negli anni ottanta fu una vera e propria moda (un po come il pacman) ho scelto questo schema di gioco perché resta insieme ad altri pochi (arcanoid,pacman) uno dei più divertenti mai inventati nella storia dei videogames su scala mondiale,e non sto esagerando; i giochi che giocavamo da piccoli erano davvero più divertenti! é grazie a loro se adesso giochiamo a mega coin up,loro sono i nonni diciamo così che meritano rispetto ed una rivisitazione ogni tanto, come ho fatto io, é un pò come rivivere quei primi anni del 1980 quando i videogames cominciavano a comparire e giocarci ogni tanto era davvero un divertimento (non come adesso che ce li abbiamo in casa!) comunque tornando al gioco voi potete muovervi a destra e a sinistra e naturalmente potete sparare,anzi dovete,contro i mostri nemici che faranno di tutto per ostácolare il vostro ritorno.
Passiamo ora alla parte più tecnica,dove cercherò di spiegarvi come é strutturato il programma.
Ilprogramma originale é composto da 9 schemi molto simili tra di loro (quasi identici) che si differenziano soltanto per gli "oggetti" (ovvero i bob) e per i fondali (i disegni che compongono il fondo dei vari schemi); una considerazione a parte va fatta per il "BONUS STAGE" dove ,come vedremo,il discorso sarà molto diverso.Diamo qui di seguito la descrizione particolareggiata dello scheletro che forma le varie parti del programma:
- disegno schema 1
I 9 schemi sono divisi,a loro volta,in 3 differenti programmi,3 schemi per ogni programma,dove solo uno schema si può considerare originale,gli altri sono soltanto una copia di quest`ultimo. Si può dire quindi che lo schema 4 per esempio,equivale allo schema 1 e così via. L`unica differenza,come ho già accennato consiste soltanto nella differenza di schermate e oggetti diversi da quelli dei precedenti e seguenti schemi.
Ma prima ancora di occuparci nei dettagli dello schema vero e proprio ci occuperemo della presentazione (dal punto di vista del programma) spiegando nei minimi dettagli le funzioni dei vari comandi che la compongono (la presentazione la troverete nel primo disco):
- Screen open 0,320,200,16,lowres
Questo comando apre uno schermo numero 0 alla grandezza di 320 pixel orizzontali e 200 verticali, avente 16 colori in bassa risoluzione (lowres).Il comando contrario (ovvero per chiudere lo schermo) é il seguente; screen close 0 (0 é il numero dello schermo). (Si possono aprire un massimo di 7 schermi e si possono avere un massimo di 64 colori scelti tra 4096).
La memoria impiegata é proporzionale alla risoluzione ed ai colori usati,diamo qui di seguito una tabella che spiega il tutto:colori risoluzione memoria

colori	risoluzione	memoria
2	320 X 200	8 K
	640 X 200	16 k
4	320 X 200	16 K
	640 X 200	32 K
8	320 X 200	24 K
	640 X 200	48 k
16	320 X 200	32 K
	640 X 200	64 k
32	320 X 200	40 K
64	320 X 200	48 k
4096	320 X 200	48 K

hide on
Questo comando serve a togliere il puntatore del mouse,per farlo ritornare si usa invece show on che provoca ovviamente l`effetto contrario.
- flash off
Questo comando elimina il fastidioso (per me) effetto flash del cursore
- led off
Questo comando elimina i filtri dell`amiga migliorando la resa sonora e nello stesso tempo spegne il led `power` sulla tastiera.
- curs off questo comando fa in modo che il cursore sparisca dall`attuale schermo, il comando contrario é naturalmente curs on che provoca l`effetto inverso.
- paper 0Questa istruzione fa in modo che il fondo del testo risulti con il colore selezionato (che in questo caso é 0 cioé nero).
cls 0
Questa istruzione cancella lo schermo(o meglio lo colora)interamente con il colore selezionato (che in questo caso é 0 cioé nero).
- Screen open 1,352,290,64,lowres
Questo comando apre uno schermo numero 1 grande 352 pixel orizzontali per 290 pixel verticali con 64 colori in bassa risoluzione(vedi tabella)
- screen 1
Questo comando rende attivo lo schermo 1
- load iff "df0:iff/pres0"
Con questa istruzione noi potremo caricare una immagine in formato iff (da Dpaint per esempio,o da qualsiasi altro programma di disegno) e mostrarla sullo schermo,naturalmente in pochissimi secondi (magico AMOS!!!)
Analizziamo bene le varie parti di questo comando:
`df0:`é il drive scelto o il nome del disco da cui il programma cercherà le informazioni,`iff/`é il nome della directory da cui il programma cercherà le informazioni,`pres0` é il nome del file iff da caricare in memoria.
- spack 1 to 1
Il comando spack in questo caso compatta lo schermo 1 nella banca di memoria 1
- unpack 1 to 1
Questo comando decomprime uno schermo compattato con il comando spack o pack,in poche parole apre lo schermo contenuto nella corrente banca che in questo caso corrisponde a 1.

SEGUE SUL PROSSIMO NUMERO.......

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91

MS-DOS

PRO TENNIS TOUR 2

UBI SOFT

PREZZO: LIT. 50.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
SCHEDE GRAFICHE: CGA - EGA - VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 512K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: **9**

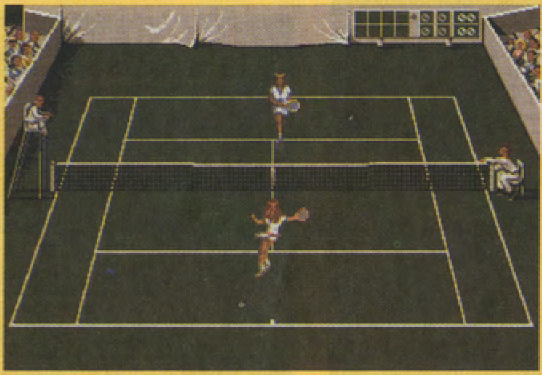
SONORO: **8,6**

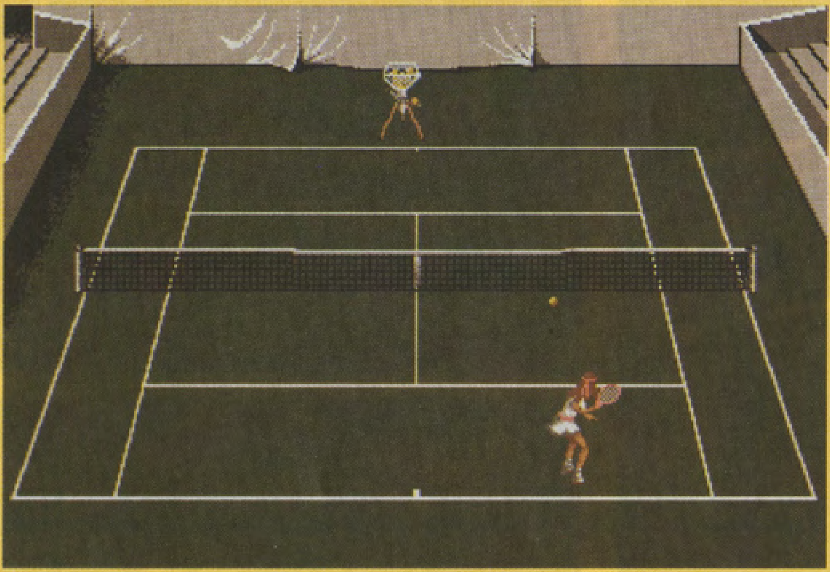
GIOCABILITA': **8,9**

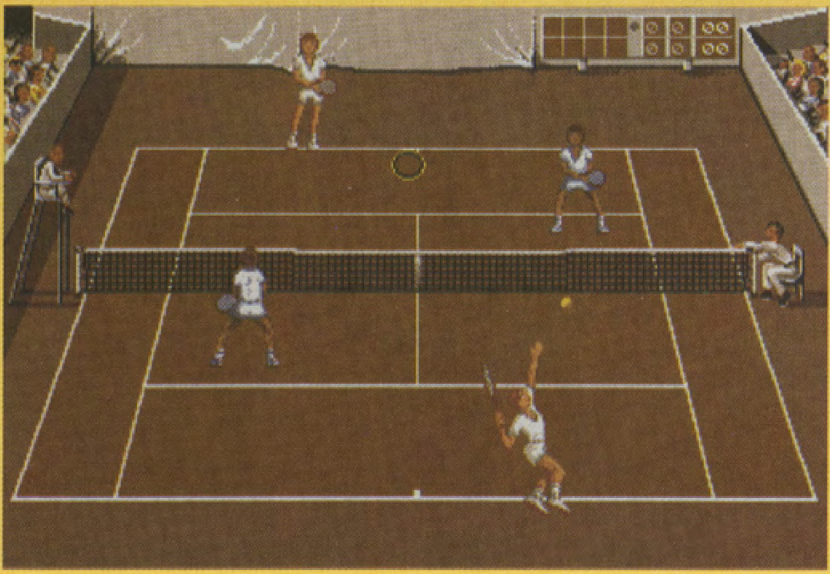
VAL. GLOBALE: **8,83**

Pro Tennis Tour 2 è la versione definitiva del tennis arcade per IBM PC. Se dunque amate la grafica VGA a 256 colori, le rutilanti atmosfere sonore Ad Lib e la competizione arcade più pura (simile a quella del Super Tennis per Famicom, tanto per intenderci), compratelo al volo, a patto di possedere un PC con almeno 16 MHz di velocità. Di giochi così se ne vedono pochi per lo standard MS/DOS: meglio agguantarli al volo!!!

Attesissimo per lo standard MS/DOS, dopo il favoloso exploit per Amiga, Pro Tennis Tour 2 è uno di quei seguiti che fortunatamente colpiscono nel segno, spazzando via in un baleno le precedenti produzioni.
Se fino ad oggi avete sudato sette... Lacoste (del resto anche queste sono "chemise", no?!) con Tennis Cup, Championship Tennis e magari Advantage Tennis (che trovate recensito proprio in questo numero), rimettete a posto i dischetti, magari nell'angoletto più buio e polveroso della vostra softeca, e preparatevi a gustare il vero e definitivo tennis computerizzato, arcade, prodotto dalla Ubi Soft. Per giocarlo al meglio dovreste disporre di almeno 1 Megabyte di RAM; in questo modo potrete apprezzare migliori effetti sonori, vedere e sentire tutte le interiezioni degli arbitri, utilizzare diversi giocatori in una stessa partita, nonchè diminuire i tempi di attesa durante il caricamente delle varie fasi del programma. Pro Tennis Tour II può anche essere installato su disco rigido.
Il gioco viene sviluppato sulla base di una corposa serie di schermate-menu nelle quali potremo impostare parecchi variabili.
La Coppa innanzitutto ci permette di accedere al torneo, impostandone un numero variabile per ogni anno simulato; possiamo partecipare ad un buon numero di tornei durante tutta la stagione, ma poichè un solo giocatore non sarebbe in grado di disputarli tutti, dovremo stabilire un "planning" prima dell'inizio dell'anno. Ci verrà poi proposta la Coppa Davis, mentre il computer si occuperà di controllare eventuali accavallamenti nel nostro planning. Abbiamo poi la possibilità di scegliere il tipo di campo (terra battuta, campo duro, erba), allenarci con il lanciapalle automatico, nonchè impostare una serie di caratteristiche peculiari del nostro alter ego computerizzato, amministrando un budget iniziale di punti abilità oltre a quelli prefissati dal gioco. In questo modo potremo creare un numero infinito di tennisti sempre diversi, relativamente alle loro abilità in tutti i vari colpi previsti dal tennis vero e proprio.
Si può giocare da soli o in due in varie combinazioni che prevedono, memoria permettendo, la presenza sul campo di differenti tennisti, sprite, animazioni e caratteristiche atletiche differenti.
Se ci sentiamo particolarmente forti o semplicemente sbruffoni potremo anche giocare da soli contro due avversari, sfruttando l'opzione denominata Dirty-mode. Sono comunque previsti alcuni dischi supplementari con una speciale raccolta di tennisti e campioni tutti da sfidare prossimamente.
Tre sono i livelli di difficoltà previsti dal gioco che offre altrettanti sistemi di controllo smistato del giocatore e dei colpi effettuabili.
Pro Tennis Tour II non è dunque da prendere alla leggera; si tratta di una realistica ed attenta simulazione sportiva che copre ogni singolo aspetto con dovizia di particolari ed un'imbattibile precisione. La grafica multicolore (256 tonalità in VGA) e superbamente animata la fa poi da padrona offrendoci, a livello visivo, uno spettacolo davvero imperdibile e, al momento, imbattibile.
Il sonoro è d'eccezione e sfrutta ottimamente una qualsivoglia Ad Lib o Sound Blaster (ciccia per Roland!). Pro Tennis Tour II è dunque il programma che mette la parola fine alle simulazioni tennistiche su Amiga, sfruttando al massimo le capacità del nostro elaboratore, per offrirci un'altissima giocabilità sposata ad incredibile realismo.







MS-DOS

THE LOST ADMIRAL

QQP INC.

PREZZO: L. 89.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: EGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
MEMORIA: 640 KRAM

GRAFICA: 9

SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

VAL. GLOBALE: 9

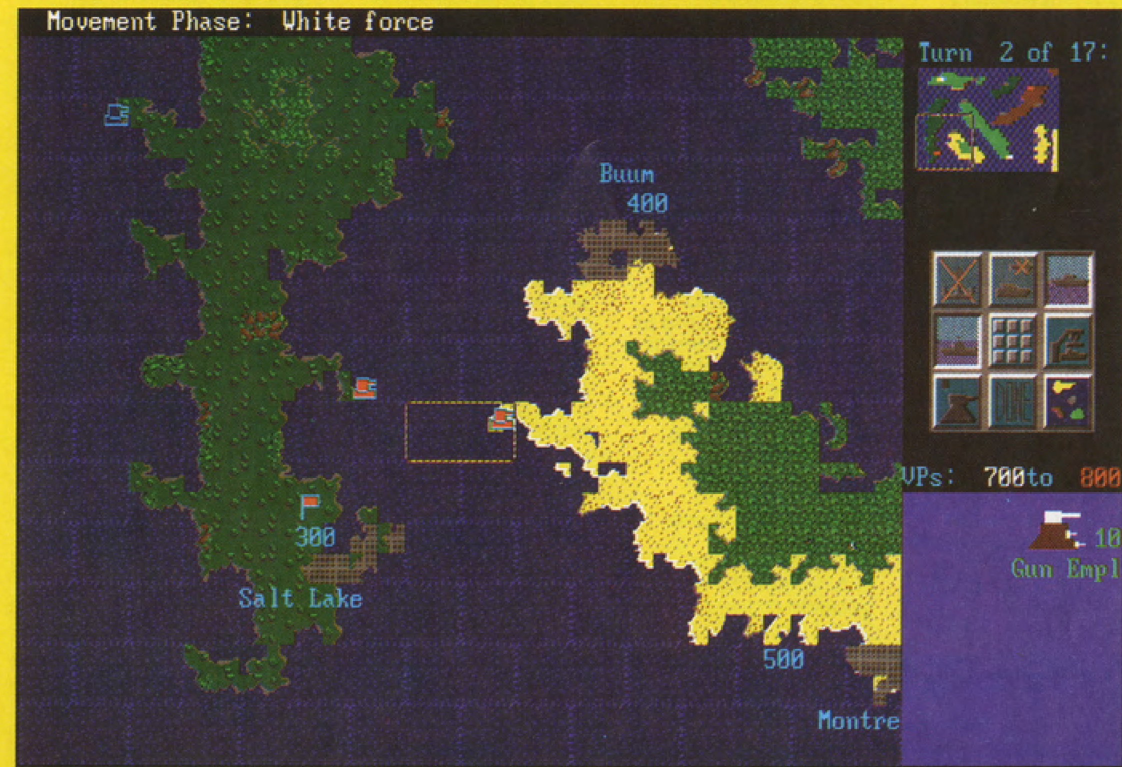
THE LOST ADMIRAL è un buon wargames, adatto a tutti. Nulla di troppo complesso. Il corposo manuale può essere consultato in maniera rapida e superficiale, bastano alcuni minuti di gioco per rendersi conto delle potenzialità di questo game. La possibilità di utilizzare una scheda musicale è la classica ciliegina su una torta già abbastanza ricca. THE LOST ADMIRAL è sicuramente il più agguerrito concorrente di HARPOON, ne vedremo delle belle!!!!

THE LOST ADMIRAL è un wargames molto particolare, che non si basa su fatti storici: non l'ennesimo rifacimento di battaglie avvenute negli anni passati, ma una simulazione navale ambientata in uno scenario casuale, che può essere creato in modo random dal computer.
Vi ritrovate al comando di una squadra navale con la quale dovete cercare di affondare le navi nemiche, per invadere i loro territori ed inalzare la vostra bandiera nei loro porti. Scopo del gioco è conquistare il maggior numero possibile di città nemiche. Solo possedendo un largo numero di porti potrete: potenziare la flotta navale, costruire nuove postazioni a difesa delle città ed avere a disposizione le risorse necessarie per mantenere una flotta potente ed agguerrita. Per conquistare una città nemica dovrete farvi giungere un vostro cargo ed attendere che passi un turno, dopo di che le vostre insegne verranno innalzate sul porto nemico.
All'inizio del game avete a disposizione un certo numero di punti che dovete spendere per creare la flotta. Potete scegliere fra varie imbarcazioni differenti: dalle portaerei alle corazzate, agli incrociatori, ai caccia, alle motovedette, ai sommergibili, alle navi trasporto.





I cargo sono le navi più vulnerabili, essendo completamente disarmate. I sottomarini, quando sono in immersione possono essere affondati solo dalle patrol boat o dai caccia. Questo li rende una ottima arma, utilizzabile con successo contro le corazzate e le portaerei. Queste ultime sono le uniche che possono scorgere una nave nemica da lontano, se sono nello stesso riquadro di una nave da combattimento nemica sono praticamente indifese e possono essere facilmente affondate. Logicamente le navi più potenti, nel combattimento ravvicinato, sono le corazzate, unico neo il costo molto alto. Le imbarcazioni più economiche sono i trasporti, che però rivestono una grande importanza nel rifornimento delle navi in mare. Una nave danneggiata nei combattimenti può essere riparata solo in un porto amico, in ragione di due punti-danno per ogni turno. Come vedete, pur non avendo delle basi storiche, THE LOST ADMIRAL è un ottimo gioco di guerra, le numerose mappe contenute nella confezione raffigurano gli scenari forniti dagli esperti della QQP, se volete però potete farvi generare in modo casuale un nuovo background dal computer. La giocabilità è ottima, con il solo utilizzo del mouse si possono dirigere tutte le operazioni.
Le soluzioni grafiche studiate dai programmatori risultano perfettamente adeguate al tipo di game. Non aspettatevi immagini stupefacenti, ma solo delle mappe ben disegnate con le icone delle navi riconoscibili anche ad un primo approccio superficiale.





MS-DOS

TERMINATOR

BETHESDA SOFTWORK

PREZZO: LIT. 69.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
SCHEDE GRAFICHE: EGA - VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: **8**

SONORO: **8,3**

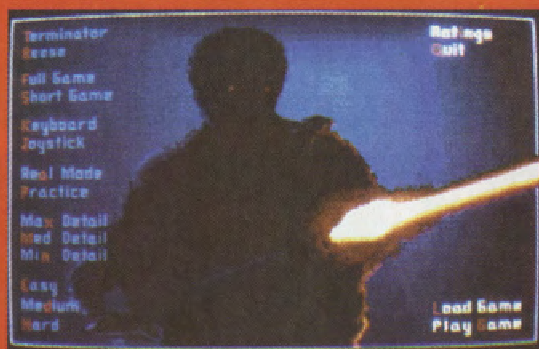
GIOCABILITA': **8,2**

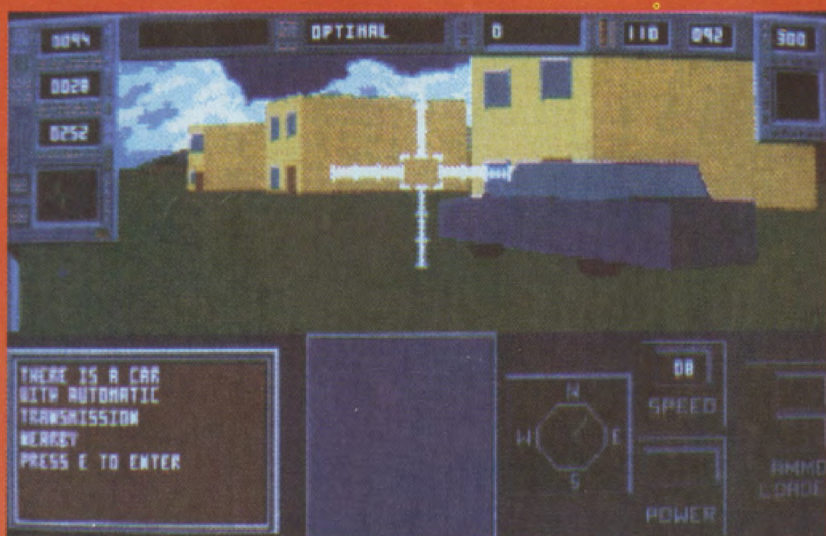
VAL. GLOBALE: **8,16**

Terminator è il primo "simulatore cinematografico" che la storia del videogame annoveri. A metà tra Hunter dell'Activision e Vette della Spectrum Holobyte (con una chiara eredità "Falconiana"), questa avventura dinamica ci permette di rivivere in prima persona le gesta di Arnie "Teminator" o del suo rivale in carne ed ossa, compagno di Sarah Connor. Un'epopea di grande gioco, esplorazione e combattimento, vissuta attraverso una stupenda realizzazione grafica tridimensionale. Solo per gli intenditori!!!!

Da non confondere con il secondo episodio della mini-saga di Arnold "testadilatta" Schwarzenegger, questo Terminator distribuito in esclusiva da US GOLD ricalca direttamente le vicende descritte nel primo, originale lungometraggio apparso al cinema quasi 8 anni fa. Terminator è fondamentalmente una specie di avventura dinamica che si lascia, fortunatamente alle spalle, le facili e gratuite implicazioni videogame che ormai contraddistinguono qualsiasi conversione "da celluloide". In questo game potremo impersonificare il terminator assassino o il suo rivale in carne ed ossa (altresì battezzato come Kyle Reese); gli scopi e le finalità delle due differenti missioni prevederanno quindi a) l'eliminazione di Kyle e Sarah Connors o b) la distruzione finale del robot programmato per uccidere cui poi seguirà... il capovolgimento di fronte descritto in Terminator 2 Judgement Day, già da tempo presente nei negozi specializzati e nelle softeche di molti appassionati! L'intero game viene ambientato a Los Angeles, per l'occasione rimodellata e ricostruita quasi interamente in una planimetria di gioco rigorosamente tridimensionale (con tanto di mappe topografiche accluse alla confezione), dove, nei panni di uno dei due sfidanti, dovremo recuperare armi ed attrezzature utili per portare a termine la nostra missione. Inutile dire che, per le prime partite, sarà divertentissimo vestire il giubbotto di cuoio di Arnie e sfruttare il suo sistema di visione all'infrarosso ed il sofisticato sistema di puntamento ed acquisizione dei bersagli, nonchè rubare qualsiasi autovettura impunemente parcheggiata ai lati delle strade o qualunque tipo di armao attrezzatura in vendita nei vari "store" della metropoli californiana. Sarà poi altrettanto divertente gestire le azioni di Kyle per procurarsi viveri, munizioni, veicoli ed attrezzature belliche, nonchè identificare il nostro nemico e seguirne attentamente i movimenti e le tattiche di assalto. All'interno dello stesso game troviamo alcune differenti dimensioni arcade che vanno dalla guida delle autovetture (con cambio automatico o manuale), alla sparatoria classica con armi sempre più sofisticate, e dalla esplorazione di tutta la città e dei vari nemici (prevalentamente a piedi), allo studio strategico degli spostamenti e delle tecniche di individuazione dei nostri bersagli. Subentra allora una rigorosa rappresentazione tridimensionale di qualsiasi momento del gioco, unita ad una pressochè inevitabile gamma di comandi da tastiera, decisamente prossimi a quelli di un flight simulator piuttosto che ad un semplice arcade-adventure. La ricca manualistica di gioco si rivela perciò pressochè indispensabile per poter imparare a controllare ogni singola situazione e, a parer mio, una classica mascherina in cartone (simile a quelle dei vari simulatori Microprose) potrebbe aver assistito ancor meglio il giocatore, almeno nelle prime sedute di apprendimento del game. Quest'ultimo viene suddiviso in due modalità principali: scontro diretto, finale, o avventura completa. Inutile dire che nella seconda opzione potremo gustarci e rivivere l'intero lungometraggio, sviluppando fasi di combattimento, esplorazione e spostamento, unite a localizzazione e memorizzazione dei punti chiave della città, nonchè recupero, studio ed utilizzo di materiale (c'è di tutto, bende, cerotti, chiodi, martelli, pinze, tenaglie, dinamite, caricatori, munizioni, mirini, vestiario, cibo, ecc., ecc.). Non mancano infine i livelli di difficoltà di gioco, la quantità di dettagli grafici impostabile dall'utente ed alcuni opzioni di preconfigurazione del programma, attivabili attraverso una schermata-menu riassuntiva. Aggiungete poi una spruzzatina di istantanee del film digitalizzate in EGA o VGA ed il gioco è fatto! Terminator per IBM PC potrebbe essere catalogato come vero e proprio "simulatore di film", applicando tutte le caratteristiche grafiche, sonore e di gestione tipiche di un Simulator ad un'avventura interattiva cinematografica. Inutile sottolineare, a questo punto, la necessità di possedere un PC con almeno 16 MHz onde evitare di rallentare troppo l'elaborazione dei moltissimi dati grafici che risultano la vera e propria base portante del programma. Se poi avete anche una bella Sound Blaster o una Ad Lib potrete godervi la stessa colonna sonora del film, sposata ad una notevole gamma di effetti speciali di ottima qualità.







SEGA

DEVIL CRASH

TECNO SOFT

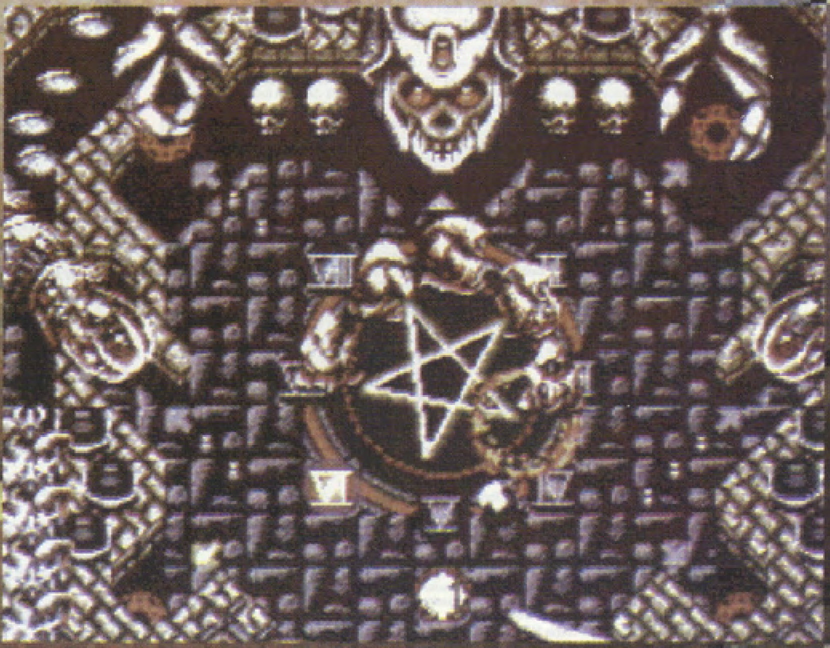
PREZZO: LIT. 100.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND
GRAFICA:
8,8
SONORO:
8,4
GIOCABILITA':
8,3
VAL. GLOBALE:
8,5

Devil Crash è il nome del flipper computerizzato per Sega Megadrive. Chi l'ha già giocato su PC Engine potrà comprarlo ad occhi chiusi: tanto divertimento è assicurato. Chi invece è indeciso tra questa cartridge e Dino Land la compri ugualmente a colpo sicuro perché in giro di meglio proprio non ce n'è.

Devil Crash è un titolo ormai particolarmente caro a tutti i possessori di PC Engine. No, non fattevi tuttavia ingannare dal titolo altisonante e preoccupante: si tratta di uno stupendo flipper e non dell'ennesimo platform game o shoot 'em up spaziale!



Come in tutti i flipper che si rispettino, anche in Devil Crash abbiamo quindi una lunghissima plancia di gioco intercambiabile (come nel Time Scanner Activision e Macadam Bumber Ere Informatique - ah, bei tempi!) che si modifica, in base a connotazione, ostacoli, bumber e trabocchetti, a guisa dei livelli di uno shoot'em up arcade. Il tutto viene gestito da un sistema di password che potranno renderci capaci di proseguire una partita dall'ultimo dei tantissimi livelli "visitati". Inoltre potremo variare la velocità della pallina (Fast o Slow). E' questo il bello della tecnologica informatica applicata ai "coin-op" di vent'anni fa, la possibilità cioè di poter variare continuamente un soggetto di gioco altrimenti statico e terribilmente ripetitivo (non che io abbia niente contro i flipper, sia ben inteso!). Per controllare i "flipper" (le sbarrette per respingere e rimettere in gioco la pallina) si utilizza il tasto "sinistra" del joypad ed il pulsante B (quest'ultimo incaricato anche si impostare la forza di lancio della sfera - è cioè anche la "molla" del flipper). Una volta iniziata la partita dovremo quindi vedercela non solo con bumber e trabocchetti di ogni tipo, ma soprattutto con una insolita genìa di sprite assassini da distruggere con la nostra sferetta rimbalzante. Ecco quindi entrare in causa il tabellone elettronico degli High Score che ci tiene costantemente informati sui nostri progressi, sul numero di bersagli abbattuti e sulla quantità di sprite eliminati. La presenza di questi ultimi rende ancor più piacevole ed imprevedibile ogni partita, in quanto ad ogni collisione con gli stessi la pallina potrà istantaneamente mutare la sua traiettoria costringendoci ad appiccicare gli occhi allo schermo, senza staccarli neanche un secondo. Graficamente parlando, e qui le analogie con l'originaria versione per PC Engine sono inevitabili, Devil Crash per Mega Drive non eccelle particolarmente, rimanendo inevitabilmente schiavo della solita mancanza di definizione e delle solite colorazioni "opache" e filamentose. Niente da dire però a livello di velocità e dinamicità d'animazioni che, peraltro limitate ad una manciata di sprite (della pallina e ai due flipper), rendono particolarmente vispo e scattante questo bigliardino elettronico. Ah, dimenticavo, cercate di non prendere la sciagurata abitudine di annotare i vostri punteggi sulla console (con un bel pennarellone a vernice) o sui lati della cartuccia: qui non siamo al bar!!!



I FANTASTICI LYNX

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - Virgin Megastore c/o Duomo Center P.zza Duomo Milano • **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Kramer Electronic** Via Kramer 19 Milano • **Lumen** Via S. Monica 3 Milano • **B.C.S.** Via Montegani 11 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Elettrovoce Braha** Via P. Capponi 5 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Multisystem** Via Roma 35 Cinisello B.mo • **Videoteque** Via Tolstoi 86/g S. Giuliano M. • **L'Amico del computer** Via Castellini 27 Melegnano • **MisterBit** c/o Città Mercato str. Padana Sup.292 Vimodrone • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Ferrari Luigi** Via M. Cabrini 44 S. Angelo L. Milano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Master Informatica** Via F.lli Ugoni 10/B Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - G. Ricordi & C. P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Alex Computer** C.so Francia 333/4 Torino • **Next** Gall. Subalpina 30 Torino • **Softel** Via Nizza 45/F Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Microntell** C.so G. Cesare 56/Bis Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Miraflori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Tremonti Carla** C.so Industria 30 Dusino S. Michele Asti • **Giochingross** Via S.F. D'Assisi 54 Alessandria • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galantino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - ABM Computer srl P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Lobiano Mario** Via G. De Paoli 27/29 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Indrogioca** Via Roma 194 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- Frigoberetta C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Electrosystem di Rando A.** Via C. Battisti 21 Este Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Telestore 2** Via Perseo 3 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zamperi S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove srl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Electronic Star** Via Bessica 85 Ross. Veneto Vicenza • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - Trading Office snc Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - Euro Elettrica srl Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Cartoleria Portanova** Via Portanova Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** snc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari L snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - Teleinformatica Toscana Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **F.lli Cherici** Via F. Baracca 2 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fuligni Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi HI-FI Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocattolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - Metroimport Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giomi Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma • **Safo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma• **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fiuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comab sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **Massimiliano e Pietro Mancini** Via Kennedy 100 Monterotondo Roma • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - Odorino srl L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Cian** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Video Club Odeon** Via Rosselli 52 Qualiano Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - Elettrojolly Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Eci Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - Condemi Giuseppe Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giamboi V.** Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria del Giocattolo Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Cascino Angelo** Via Grisone 24 Termini Im. Palermo • **Peter Pan** Via XXVIII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **Azeta srl** Via Canfora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

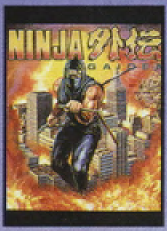
SARDEGNA - Cen Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porrà snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Elmarket** Via Dell'Arma Azzurra 32 Elmas Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

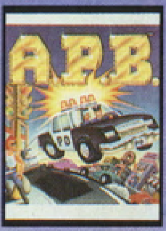


A SOLE L. 169.000 (+ IVA))

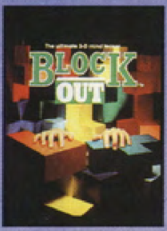
LE GRANDI NOVITA'



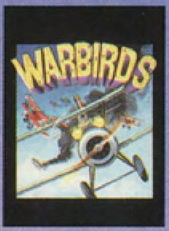
PA 2039
NINJA GAIDEN



PA 2042
APB



PA 2056
BLOCK OUT



PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

VIDEOGIOCHI ATARI

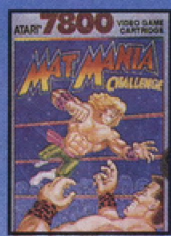
ATARI-7800

A SOLE L. 109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

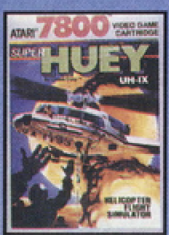




CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION



CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE



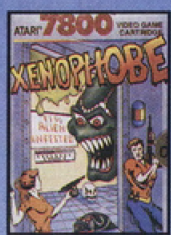
CX 7828
SUPER HUEY



CX 7880
BASKETBRAWL



CX 7852
MOTORPSYCHO

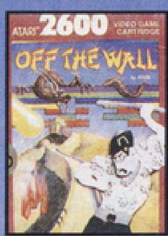


CX 7858
XENOPHOBE

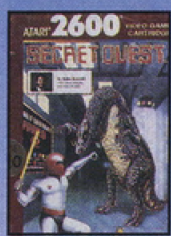
ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

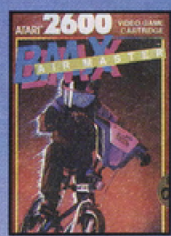




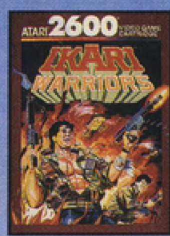
CX 26168
OFF THE WALL



CX 26176
SECRET QUEST



CX 26190
BMX AIRMASTER



CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE	CX7846	ACE OF ACES
CX7803	DIG DUG	CX7848	DONKEY KONG
CX7804	FOOD FIGHT	CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7805	GALAGA	CX7850	MARIO BROS
CX7806	JOUST	CX7851	FIGHT NIGHT
CX7807	MS. PACMAN	CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7808	POLE POSITION II	CX7856	TOWER TOPPLER
CX7810	XEVIOUS	CX7857	JINKS
CX7811	DESERT FALCON	CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7815	BALLBLAZER	CX7862	IKARI WARRIORS
CX7821	CHOPLIFTER	CX7868	PLANET SMASHERS
CX7822	KARATEKA	CX7870	NINJA GOLF
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL	CX7875	MELT DOWN
CX7829	HAT TRICK		<u>NOVITÀ IN ARRIVO</u>
CX7836	CRACK' ED	CX7869	SENTINEL
CX7837	DARK CHAMBERS	CX7879	JUNKYARD DOG
CX7838	COMMANDO	CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7844	CROSSBOW	CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL	CX26136	SOLARIS
CX2667	NEW SOCCER	CX26139	CROSSBOW
CX2669	VANGUARD	CX26140	DESERT FALCON
CX2673	PHOENIX	CX26150	Q-BERT
CX2675	MS. PACMAN	CX26151	DARK CHAMBERS
CX2680	NEW TENNIS	CX26152	SUPER BASEBALL
CX2688	JUNGLE HUNT	CX26154	SUPER FOOTBALL
CX2689	KANGAROO	CX26155	SPRINTMASTER
CX2691	JOUST	CX26159	DOUBLE DUNK
CX2692	MOON PATROL	CX26171	MOTORODEO
CX2694	POLE POSITION	CX26172	XENOPHOBE
CX2697	MARIO BROS	CX26176	RADAR LOCK
CX26110	CRYSTALL CASTLES		<u>NOVITA' IN ARRIVO</u>
CX26118	MILLIPEDE		
CX26120	DEFENDER II	CX26167	STREET FIGHT
CX26135	REALSPORT BOXING	CX26176	SAVE MARY

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

SUPER FAMICOM

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

CAPCOM

PREZZO: LIT. 159.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: 9

SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

VAL. GLOBALE: 9

VG &CW YEP!

A dire il vero di conversioni da bar così belle, divertenti e giocabili ne ho viste molto poche; la grafica tipicamente arcade sposa l'animazione coin-op, la giocabilità del Ghouls'n'Ghosts originario si fonde ad una delle migliori console in circolazione e nasce perciò un vero capolavoro platform. Non cercate di meglio: se amate il genere ora sapete cosa comprare!



Finalmente è arrivato anche per il Super Famicom, l'arcade più giocato ed amato nel mondo dopo Space Invaders e Defender! Stiamo parlando delle avventure del prode cavaliere impegnato a salvare la sua bella dalle sgrinfie del demonio in persona, ambientate in un terribile mondo di fiaba-horror, popolato da creature e mostri infernali tanto terribili a vedersi quanto letali ed assetati di sangue. Prendendo spunto dall'originale arcade, Super Ghouls'n'Ghosts rispetta fedelmente ogni singolo particolare dell'originaria versione coin-op, mantenendo elevatissimi sia gli standard di giocabilità quanto quelli di grafica, colore, suoni ed animazioni, decisamente sconvolgenti anche per chi mastica pane e Famicom da qualche mese. Tralasciamo dunque la simpaticissima sequenza animata di introduzione, per buttarci a capofitto nella missione di salvataggio intrapresa da un tremebondo, ma inarrestabile paladino armato di lancia ed armatura. Sviluppando il consueto meccanismo platform d'esplorazione, con scrolling pressochè omnidirezionale, potremo dunque muoverci attraverso gli ... livelli del gioco, affrontando una marea di nemici ed ostacoli. Si parte dunque dagli immancabili zombie iniziali, che in questa occasione vengono "sfornati" sullo schermo da altrettante bare di appartenenza, per poi passare a lupi mannari, piante carnivore e sputafuoco, rapaci assassini, demoni alati, spettri e chi più ne ha più ne metta. Tutti questi esseri, che si sovrappongono sullo schermo chiedendo il massimo per la gestione sprite alla console, si muovono con incredibile velocità e dinamicità di frame, senza intaccare o rallentare minimamente l'intera giocabilità del prodotto. Non per ripetermi o cadere nel classico luogo comune, ma sembra proprio di essere al bar! Il nostro cavaliere può quindi recuperare sacchi di monete (al semplice fine di incrementare il punteggio di gioco), armi supplementari (coltelli, mazze, fuoco, lance, ecc.), nonchè armature e scudi sempre più potenti (contrassegnate con diverse colorazioni) che gli permetteranno di sostenere meglio il tocco letale di ogni avversario. Una volta persa ogni protezione, lo sciagurato paladino se ne andrà in giro per lo schermo vestito solo di una paio di spiritosi mutandoni e, humor a parte, risulterà pertanto vulnerabile e vicinissimo alla "trasformazione" in scheletro, con perdita di una vita.
Non abbiamo Continue, ma un semplice livello di difficoltà variabile su differenti quantità di vite a disposizione, perciò Super Ghouls'n'Ghost si rivela una arcade terribilmente cattivo e impegnativo, ma comunque molto divertente. E' dunque il pane, attesissimo, di chi mangia solo spacca-pad in continuazione e che non si accontenta di cartridge di facile risoluzione che durino solo qualche giorno. Le animazioni sono stupende (basti considerare per un istante le bare fluttuanti, le inferriate in movimento, i balzi dei "Mannari" - come li chiama il Tano - gli spostamenti lenti e sinuosi delle piante carnivore, ecc.) e vengono supportate in maniera egregia da un fantastico uso di colori, che non ha proprio nulla da invidiare alla versione coin-op. Non parliamo poi dell'accompagnamento sonoro che confeziona una phatos di gioco davvero eccitante e completo.
Un vero best seller dunque, che regala ulteriore lustro e prestigio al Super Famicom.





JOY JOY KID

SNK

PREZZO: LIT. 340.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND

GRAFICA:
8,5

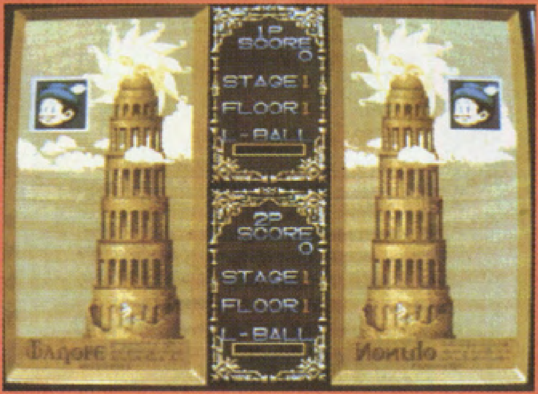
SONORO:
8,9

GIOCABILITA':
8,7

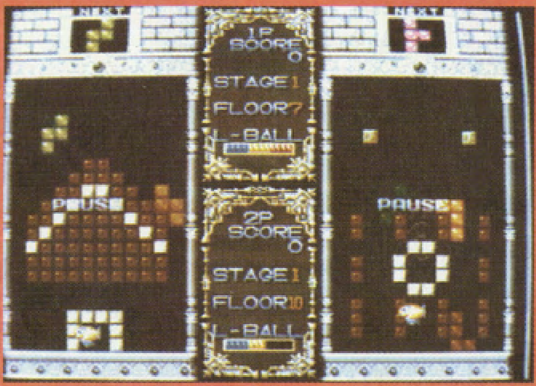
VAL. GLOBALE:
8,7

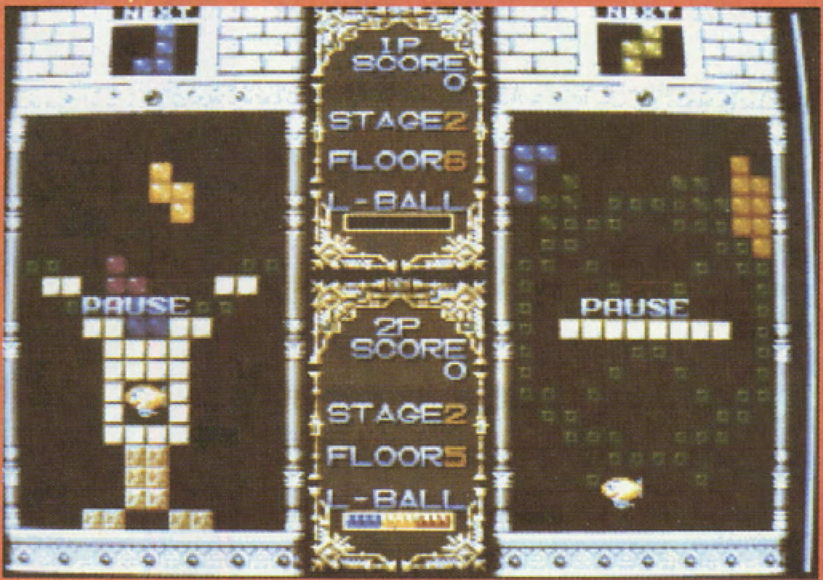
Alla collezione arcade SNK per Neo-Geo non poteva mancare la classica versione coin-op del Tetris. Questa volta però il famoso gioco dei mattoncini colorati si rivela particolarmente frenetico, impegnativo ed evoluto, indirizzandosi ad un esclusivissimo target di super-esperti. Se non siete più che bravi, rifugiatevi in un bello shoot'em up: in caso contrario vi salteranno i nervi!

Joy Joy Kid, che poi su video appare con il titolo di Puzzled, altro non è che la versione Neo-Geo dell'arcinoto Tetris da casa, da bar, da console, da salotto, ecc., ecc. Il gioco dei mattoncini semovibili da sistemare in file continue lo conoscono ormai tutti ed in questa ennesima, rivisitata versione ci appare in una tipica dimensione "advanced" per soli espertissimi del settore. Lo scopo del gioco viene introdotto dalla classica scenetta animata, rigorosamente cartoon, che ci



racconta di due simpatici bimbetti (Joy Joy Kid e "gentile signora"), impegnati a guadagnare le sette terrazze della "torre degli dei", per convincere questi ultimi a far tornare nuovamente il sole nella loro terra. I due eroi, che potranno compiere la missione in solitario o in team (attraverso il classico split screen in verticale - proprio come accade nel Tetris da bar), dovranno perciò "risolvere", vale a dire superare, i 10 livelli di gioco che compongono ciascuna torre. Tutto questo non significa tuttavia che basta un solo personaggio per finire il gioco, ma al contrario, implica la necessità di sviluppare la totalità di 140 livelli (con uno o due personaggi) prima di poter raggiungere l'agognata The End. Il sistema di gestione è molto semplice: basta impugnare saldamente lo stick e premere il solo tasto A per far ruotare i blocchi colorati in discesa. Le cose tuttavia si complicano quando la già elevata velocità di caduta dei mattoncini, raggiunge livelli inverosimili già dopo un paio di livelli iniziali. Inoltre, nel "pozzo" che rappresenta l'area di gioco di ciascun sfidante appare sempre un pattern di cubetti fissi che vanno eliminati componendo le fatidiche linee continue di mattoncini. Chi conosce Tetris avrà già capito che Joy Joy Kid inizia là dove il famoso rompicapo russo finisce; anche sullo stesso Game Boy abbiamo, infine, già visto la presenza di blocchi sparsi qua e là che complicano ulteriormente lo sviluppo di ogni quadro. Per l'esattezza, in questo game per Neo-Geo, troviamo ben due tipi di mattoncini "random": quelli che possono essere eliminati con la semplice formazione di una linea e quelli che ne richiedono di più per esplodere e... togliersi di mezzo!(stavo per dire una parolaccia!!!). Per eliminare gli ostacoli più duri si possono anche collezionare alcune "bombe" (in base alle linee completate), unica nota originale di questo ennesimo Tetris, insieme ai livelli bonus semi-platform ogni dieci schermi completati. A causa dell'estrema velocità del gioco si rende pressoché inevitabile un corposo ausilio del tasto di pausa, per poter stabilire e individuare con esattezza la miglior collocazione di ogni blocco in discesa. I riflessi vengono perciò messi a durissima prova e Joy Joy Kid si rivela perciò un gioco per i "duri" più "duri". C'è di buono che, una volta spenta la console, se vi capiterà di sfidare un amico al Tetris normale lo "brucerete" in quattro secondi netti! La Ram Card vi permette quindi di salvare fino ad un massimo di quattro partite, dandovi sempre accesso a qualsiasi livello completato. Graficamente parlando Joy Joy Kid non ci ha entusiasmato particolarmente, proprio perchè di un ennesimo Tetris si tratta. I colori appaiono un tantinello spenti e nel complesso, non abbiamo tutta la classica, coloratissima ambientazione cui molte cartucce SNK ci hanno ormai abituato. Simpatico, anche se non eccezionale, il sonoro. Joy Joy Kid non è un game da prendere alla leggera: si tratta infatti di un velocissimo rompicapo che metterà a dura prova anche i più smaliziati smanettoni e che potrebbe, d'altro canto, frustrare terribilmente i giocatori occasionali.





PERGIOCO®

Il negozio è in via San Prospero 1
piazza Cordusio, MM1
MILANO

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT

TITOLO	TRA	AMI	PC	SCHEDE
'NAM		49,9	59,90+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99,9	99,90+	CEV
3D POOL		19,9	19,5$	HCEV
4D SPORTS BOXING		....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	59,90+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49,9	....	
688 ATTACK SUB	SI	49,9	69,90+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79,9	79,90+	CEV
A.G.E.		49,9	59,90$*$	V
ACTION STATIONS!		....	35+	
AD&D COMPILATION		79,9	89,90$*	COMP
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29,9	29,90*	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49,9	....	
AIR COMBAT ACES	SI	59,9	69,90$*	CE
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	69$*	CEV
AIR SUPPLY		29,9	....	
AIR/SEA SUPREMACY	SI	59,9	69,90$*	COMP
ALIEX		29,9	....	
ALTERED DESTINY		59,9	....	
AMNIOS	SI	49,9	....	
ANCIENT GAMES		19,9	....	
ARACHNOPHOBIA	SI	....	49,90*$	CEV
ARMOR ALLEY		....	69,90$*	CEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49,9	....	
B.A.T.	SI	59,9	59,90*$	V
BARBARIAN		....	19,90$	
BATMAN THE MOVIE		19,9	29,90+	CEV
BATTLE COMMAND		....	59,90+	CEV
BATTLECHESS WINDOWS		....	72+	CE
BATTLESCAPES	SI	49	49+	COMP
BEACH VOLLEY		19,9	....	
BEAST BUSTERS		29,9	....	
BETRAYAL	SI	69,9	79,90$	E
BIG BUSINESS	SI	49,9	49,90*$	CEV
BIG DEAL		69,9	69,90+	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59,9	69,90$*	CE
BILL & TED'S Excellent Advent.		69,9	72+	CEV
BIONIC COMMANDO		....	19,90$	
BLADE WARRIOR		49,9	....	
BLOODWICH	SI	....	69,90$*	CEV
BRAIN BLASTERS	SI	49,9	....	
BREACH 2 Enhanced	SI	49,9	59,90$	CEV
BRIGADE COMMANDER		59	....	
BUBBLE BOBBLE		19,9	....	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,9	19,5*$	
CALIFORNIA GAMES II		....	69,90+	CEV
CANTON	ITA	49	....	
CAPCOM COLLECTION	SI	59,9	....	
CAPTAIN PLANET	SI	49,9	....	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	....	
CARRIER COMMAND		19,9	19,90*$	HCEV
CASTLES	SI	....	59$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	59,90$*	EV
CHALLENGE GOLF		59,9	....	
CHAMPION DRIVER	ITA	49,9	....	
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI	49,9	....	
CHART ATTACK	SI	59,9	....	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29,9	....	
CHESSMASTER 2100		59,9	....	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59,9	....	
COHORT	SI	49,9	59,90$*	CEV
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	....	
COMMAND H.Q.		....	79,90$	
CONFLICT EUROPE		19,9	....	
CONFLICT: MIDDLE EAST		69,9	69,90$	CE
CONQUEROR	SI	....	19,90$	
CRAZY CARS		19,9	....	
CRUISE FOR A CORPSE		....	59,90$*	
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	39$*	HCEV
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,9	....	
DAS BOOT		49,9	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69,9	69,90$	CE
DEATHBRINGER	SI	29,9	29,90$*	CEV
DEFENDER OF THE CROWN		19,9	19,90*$	CE
DELUXE STRIP POKER 2	SI	49,9	59,90$*	EV
DINOWARS		49,9	49,90$*	CEV
DISC		....	59*$	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	....	29,90*	CE
DRAGON FIGHTER	SI	49,9	....	
DRAGON NINJA		19,9	....	
DRAGONSTRIKE		69,9	....	
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49,9	49,90$	CE
DUNGEON MASTER		49,9	....	
EARL WEAVER BASEBALL II		....	89,90$*	CEV
ELF		29,9	....	
ELITE PLUS		....	89,90*$	EV
ELVIRA	SI	49	69*	EV
EMPIRE	SI	59,9	....	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29,9	49,90*$	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	....	
ESS MEGA European Station Sim.	SI	....	99$*	V
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49,9	49,90$*	CE
EXILE		49,9	....	
EYE OF THE BEHOLDER		69,9	69,90$*	CEV
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90*$	V
F-14 TOMCAT		....	59,90*$	EV
F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK		....	49,90$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79,9	89,90$*	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69,9	99$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	59,9	59,90+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29,9	....	
FALCON 3		....	99,90$*	EV
FALCON The classic collection		69,9	....	
FASCINATION		59,9	59,90$$	V
FAST LANE	SI	....	59,90$*	COMP
FERRARI FORMULA ONE	SI	....	59,90*	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49,9	....	
FINAL FIGHT	SI	29,9	....	
FLIGHT OF THE INTRUDER		59,9	....	
FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....	
FOOTBALL DIRECTOR 2	ITA	59,9	....	
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	49,90*$	HC
FORT APACHE	SI	49,9	....	
FRANK BRUNO'S BOXING	SI	....	30$	
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		....	69,90$*	CEV
GEISHA	ITA	59,9	59,90$*	
GEM'X	SI	39	....	
GENGHIS KHAN		....	69,90+*	E
GERM CRAZY		39	....	
GETTYSBURG	SI	49	49+	
GHOSTBUSTERS II	SI	19,9	....	
GOBLIIINS		49,9	49,90$*$	CE
GODS		49,9	....	
GOLDEN AXE	SI	49,9	49,90+	
GRAND PRIX		79,9	....	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	59,90*$	HC
GRANDSTAND	SI	49,9	....	
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90$*	V
HALLS OF MONTEZUMA		69,9	....	
HAMMERFIST	SI	39	....	
HARD DRIVIN'	SI	19,9	19,90+	
HARD DRIVIN' II	SI	29,9	29,90+	
HARD NOVA	SI	49,9	59,90$	EV
HEART OF CHINA		....	89,90$*	V
HEART OF THE DRAGON		49,9	....	
HERO'S QUEST		89,9	....	
HEROES OF THE LANCE	ITA	19,9	19,90*$	CE
HEROQUEST	SI	49,9	....	
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	29,9	....	
HUNTER		49,9	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59,9	....	
IKARI WARRIORS		....	25$	CE
IL PADRINO		49,9	59,90+	
IMPERIUM	SI	49,9	59,90$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	59,90*$	CEV
INDY Action game	SI	19,9	19,90$	CEV
INTERCHANGE	SI	29,9	....	
INTERNATIONAL ATHLETICS CHAMP.	ITA	39,9	....	
JACK NICKLAUS CLIP ART		33	33+	CEV
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		33	33$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		....	33$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	72$*	CEV
JAMES BOND COLLECTION	SI	49,9	....	
JETFIGHTER II		....	79,90+	CEV
JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	59,9	....	
KICK OFF 2	SI	29,9	49,90$*	EV
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		19,9	....	
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29,9	....	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,9	....	
KING'S QUEST V	ITA	....	99,90*$	V
KLAX	SI	19,9	19,90$*	
LA STORIA INFINITA II	ITA	29,9	....	
LARRY V		....	89,90$*	V
LAST BATTLE	SI	49	....	
LAST NINJA III	SI	49,9	....	
LEMMINGS		49,9	69,90+	CEV
LIFE & DEATH		49,9	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	49,90$*	EV
LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR		....	49,90$	V
LINKS CHAMPIONSHIP COURSE		....	69,90$	V
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		....	99,90*	V
LOMBARD RALLY		19,9	....	
LONE WOLF Mirror of Death		....	49,90$	HCE
LORD OF THE RINGS	SI	....	69,90$*	CV
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI	49,9	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29,9	....	
MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea		....	99*	HCEV
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	49,9	....	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	59*$	EV
MARTIAN DREAMS		....	69,90$*	EV
MARTIAN MEMORANDUM		....	89,90$	V
MEDIEVAL LORDS		....	69,90$	CE
MEGA LO MANIA		69,9	....	
MEGAFORTRESS		....	59,90$	V
MEGATRAVELLER 1	SI	39	....	
MEGATRAVELLER 2	SI	....	69,90*$	EV
MERCHANT COLONY	SI	49,9	59,90$*	CEV
MIDWINTER II Flames of Freedom	SI	69,9	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	....	59,90+	CEV
MIG-29M SUPERFULCRUM	SI	69,9	79,90+	CEV
MOONBASE		....	79,90+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	....	29,90*$	EV
MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI	49,9	....	
NAPOLEON I Campaigns 1805-1814		59,9	....	
OBITUS	SI	69,9	....	
OUT RUN EUROPA	SI	29,9	....	
OVER THE NET	ITA	....	39+	CE
P.P. HAMMER	SI	49	....	
PANZA KICK BOXING	SI	29,9	29,90$*	CEV
PANZER BATTLES		....	72*	HCEV
PGA GOLF	SI	59,9	69,90$*	HCEV
PIT FIGHTER		29,9	29,90+	
PLAYER MANAGER	SI	49,9	....	
POLICE QUEST III		....	99,90$*	V
POOL OF DARKNESS		....	69,90$*	EV
POPULOUS	SI	....	59,90$	CEV
POWERMONGER	ITA	59,9	....	
PREHISTORIC	SI	29,9	29,90$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49,9	....	
PRINCE OF PERSIA		29,9	29,90+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49,9	49,90*$	CEV
PRO-SPORT CHALLENGE		59,9	69,90$*	COMP
R-TYPE 2		49,9	....	
RAILROAD TYCOON	SI	79,9	....	
RBI BASEBALL II	SI	49,9	59,90+	CE
RED BARON		....	89,90$*	V
RIDERS OF ROHAN		....	69,90$*	EV
RISE OF THE DRAGON		99,9	....	
ROBIN HOOD	SI	49,9	49,90$*	EV
ROBOCOD James Pond 2		29,9	....	
ROBOCOP II	SI	29,9	....	

LEGENDA : AMI=AMIGA PC=MS/DOS $=DISC 3 1/2 *=DISC 5 1/4 +=DISC 3&5 PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE
SCHEDE: H=HERCULES C=CGA E=EGA V=VGA
TRA: SI=MANUALE O CARICAMENTO IN ITALIANO ITA=ANCHE SOFTWARE IN ITALIANO

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593

in Dicembre le spedizioni si effettuano esclusivamente per Corriere

ROCKET RANGER		19,9	19,90*$	CE
ROLLING RONNIE		29,9	29,90$*	
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		89	....	
RUGBY The World Cup	SI	29,9	....	
RULES OF ENGAGEMENT		....	69,90$*	CEV
SAN FRANCISCO HERT		29,9	29,90$*	
SANDS OF FIRE		....	69,90$*	CEV
SEARCH FOR THE KING		59,9	....	
SEARCH FOR THE TITANIC		....	69,90+	CEV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*	V
SECRET OF THE SILVER BLADE		69,9	....	
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99$	EV
SHADOW DANCER	SI	29,9	....	
SHADOW OF THE BEAST	SI	19,9	....	
SHADOW SORCERER	ITA	59,9	69,90*$	CEV
SILENT SERVICE II		79,9	79,90$	CEV
SIM CITY ANCIENT CITIES		33	....	
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....	
SIM EARTH	SI	....	89,90+	HEV
SINBAD Throne of Falcon		19,9	19,90$	CE
SKI OR DIE	SI	49,9	....	
SOCCER MATCH		19,9	....	
SPACE 1889	SI	....	69,90*$	CEV
SPACE QUEST 1 Roger Wilco		....	89,90*$	V
SPACE QUEST II		....	79,90+	HCEV
SPACE QUEST IV		....	89,90$*	V
SPEEDBALL 2		....	79,90$*	EV
SPIRIT OF EXCALIBUR		59,9	59,90$	EV
SPOT	SI	49,9	49,90+	CEV
SQUASH J.KHAN	SI	39	39*$	HCEV
STARFLIGHT II	SI	59,9	....	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	69,90$*	CEV
STRIKE 2		....	29,90$	EV
STRIKER MANAGER	SI	59,9	....	
SUPAPLEX	SI	59,9	....	
SUPER MONACO G.P.	SI	29,9	....	
SUPER OFF ROAD	SI	....	29,90+	
SUPER SEGA		59,9	....	
SUPER SIM PACK	SI	59,9	....	
SUPER SKWEEK		49,9	....	
SUPER SPACE INVADERS	SI	29,9	....	
SUPERLEAGUE SOCCER		19,9	19,90$	
SWAP	SI	49	49$	CEV
SWITCHBLADE II	SI	49,9	....	
TEAM YANKEE	ITA	39	....	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29,9	29,90$	
TENNIS CUP		19,9	19,90$	
TERMINATOR 2	SI	29,9	29,90+	EV
TEST DRIVE III The Passion		....	69,90*$	EV
THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH		....	99,90$	V
THE BARD'S TALE III	SI	69,9	69,90$*	CEV
THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$*	CEV
THE BLUES BROTHERS	SI	29,9	49,90**	HCEV
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		....	72,90+	CEV
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90*$	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	....	29,90*$	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49,9	....	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49,9	59,90*	CEV
THE IMMORTAL	SI	....	59,90$*	EV
THE KEYS TO MARAMON		....	69,90$*	CE
THE KILLING CLOUD		49,9	79,90$*	CEV
THE KING OF CHICAGO		....	19,90$	CE
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	69,90*$	CE
THE MAGNETIC SCROLLS	SI	49,9	59,90$	COMP
THE NEW ZEALAND STORY		19,9	....	
THE SIMPSONS		29,9	49,90+	
THE TERMINATOR		....	69,90*$	EV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49,9	49,90*	CEV
THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI	....	49,90$*	CEV
THEME PARK MYSTERY	SI	....	49,90+	CEV
THUNDERHAWK AH-73M		59,9	....	
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		....	99,90$	CEV
TOKI		29,9	....	
TOM AND THE GHOST		49,9	....	
TOP SHOTS		19,9	....	
TOURNAMENT GOLF	SI	35	39*$	E
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49,9	....	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89,9	89,90+	HCEV
TURBO OUT RUN	SI	19,9	....	
TURRICAN	SI	19,9	....	
TURRICAN II The Final Fight	SI	29,9	....	
TURTLES II The Coin-Up		49,9	49,90$*	
TV SPORTS FOOTBALL		19,9	19,90$*	CE
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69,9	69,90$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49,9	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	59,90+	HCEV
ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA		....	69,90$*	EV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69,9	79,90$*	CEV
UTOPIA Creation of a Nation	SI	69,9	....	
VIRTUAL WORLDS	SI	49,9	49,90$	COMP
WARLORDS		69,9	69,90*	EV
WATERLOO		....	19,90$	CE
WHITE DEATH		....	35+	
WILD WHEELS		29,9	29,90+	
WING COMMANDER		....	59,90$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		....	29,90*	EV
WING COMMANDER II		....	79,90$	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		....	29,90$*	EV
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	....	
WORLD CUP '90	ITA	....	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		49,9	59,90+	HCEV
WRATH OF THE DEMON	SI	69,9	69,90$*	CEV
WRESTLING WWF		29,9	....	
XENON 2 Megablast		19,9	19,90$	HCEV
ZELIARD		....	59,90+	HCEV

BUON NATALE E FELICE ANNO NUOVO

49900 lire gioco da tavolo fantasy

con 35 miniature in plastica e tabellone tridimensionale, per 2-5 giocatori



SEGA MEGADRIVE 279000



GAME GEAR 279000



GAME BOY 149000

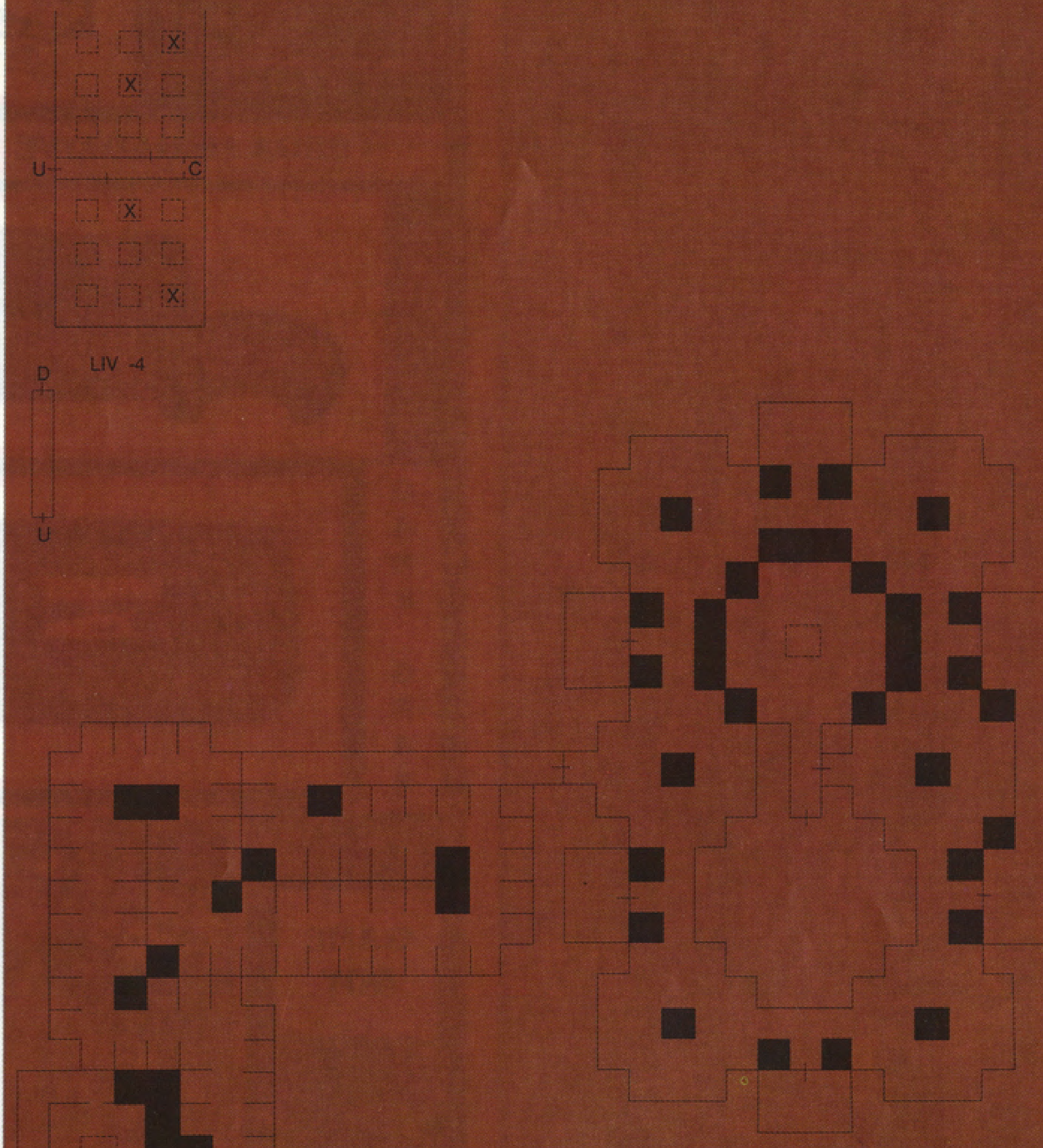


LYNX 2° 224000

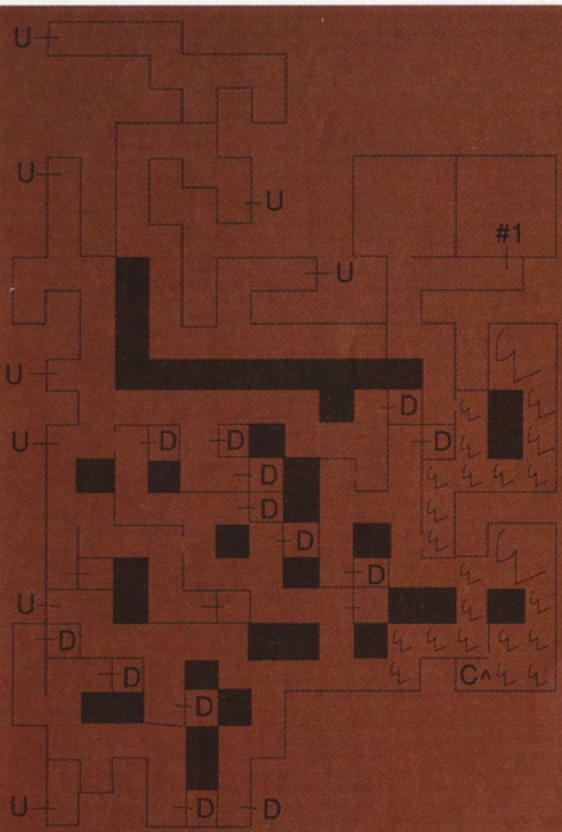


LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6:BANE OF THE COSMIC FORGE
By Cantisani Alessandro

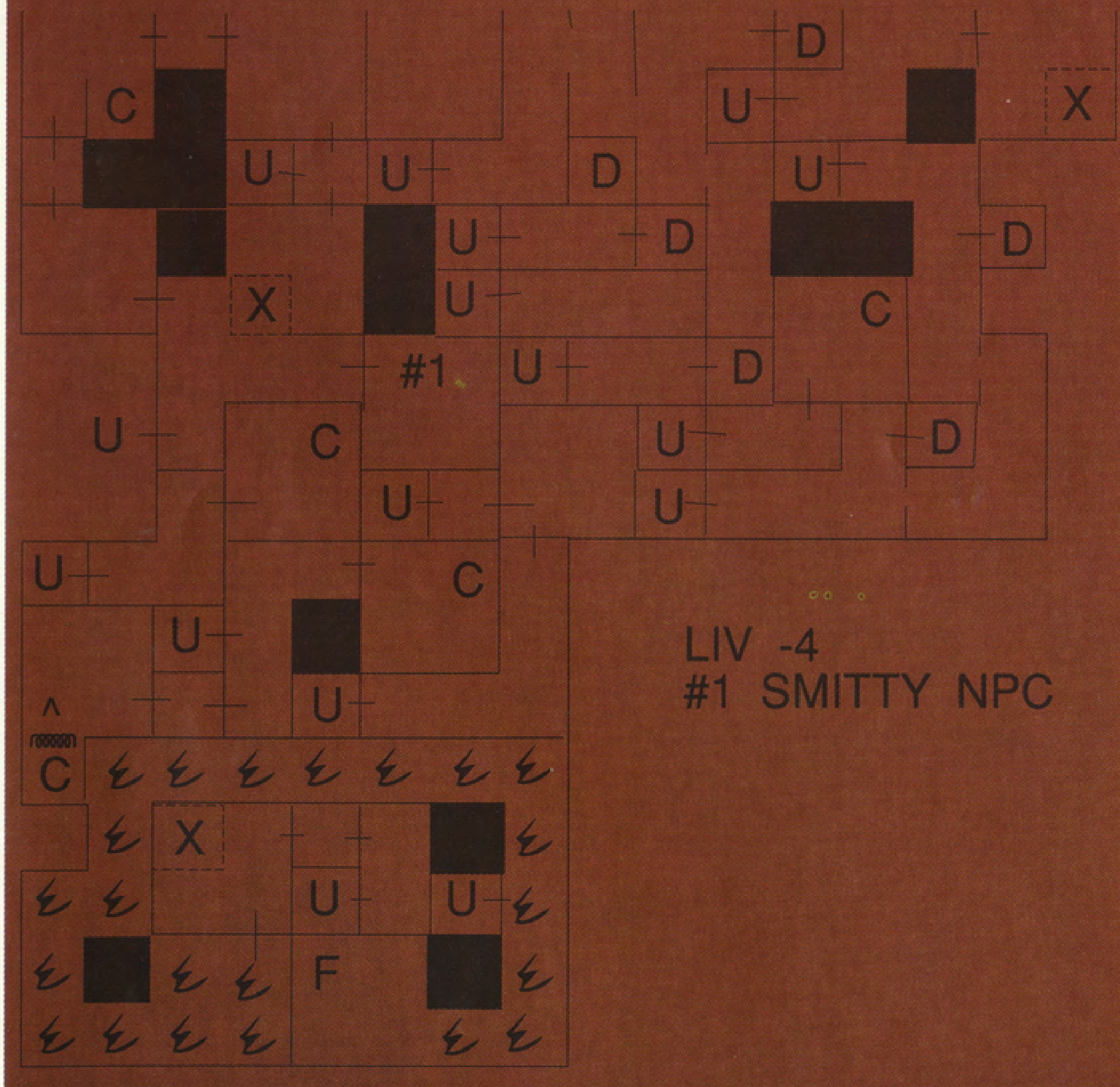


LA PAGINA DELL'AVVENTURA



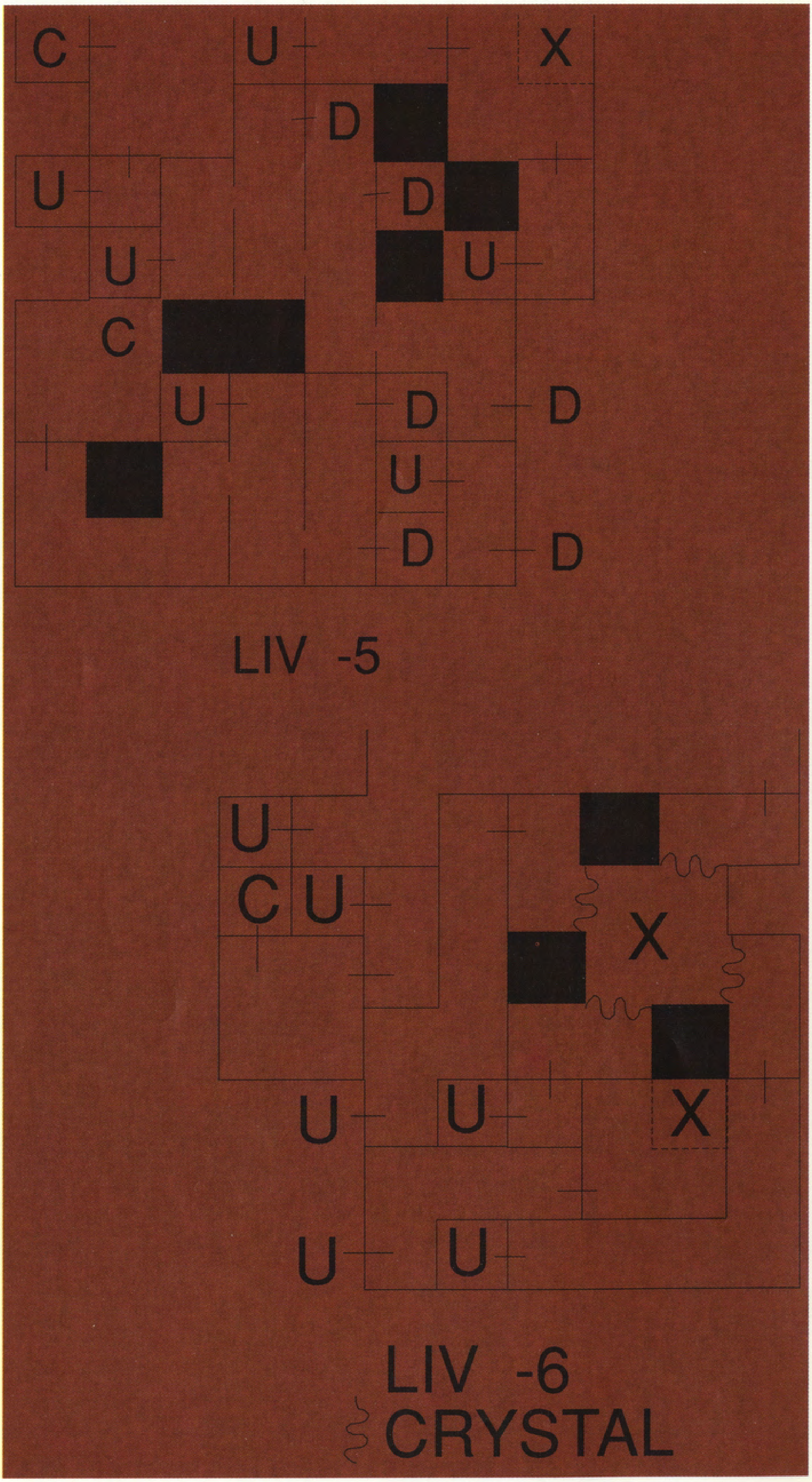
LIV -3

- \+ DOOR GATE
- U STAIRS UP
- D STAIRS DOWN
- : ARCO
- #1 MYSTAPHAPHAS-NPC
- C CHEST
- ϟ DARK AREA
- ^ PULSANTE



LIV -4
#1 SMITTY NPC

LA PAGINA DELL'AVVENTURA



LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI CRUISE FOR A CORPSE

BY MANUELA E ROBERTO SANDRI (UN PARTICOLARE RINGRAZIAMENTO A LUIGI DI PIACENZA).

PREMESSA: Per prender confidenza con il gioco fate un giro della barca senza usare la mappa e cercate di analizzare tutto in modo da conoscere gli oggetti del gioco. Quando sulla soluzione leggerete la parola "PARLATE" (es.: Parlate con Tom) tenete presente che dovrete fargli tutte le domande (anche quelle già rivolte); ciò perché una domanda fatta precedentemente, magari senza risultati particolari, può rivelare qualcosa di nuovo al momento giusto.

SOLUZIONE:

1) L'avventura ha inizio nello studio di Karaboudjan. Vi risvegliate storditi da una botta in testa che vi è stata data da qualcuno. Appena Hector se ne va dalla stanza raccogliete il pezzo di carta vicino al posacenere e apritelo, per poi leggerlo. Guardate quindi i libri ed uscite. Andate al bar e mostrate il pezzo di carta al barista, il quale vi darà un libro di preghiere: esaminatelo e all'interno troverete un foglio: prendetelo e leggetelo. Andate nella stanza dei fumatori, analizzate il proiettore e parlate con Tom. Uscite e recatevi nella cabina di padre Fabiani: esaminate l'orsacchiotto sotto la coperta nel letto di Dick, ricoprite il letto, esaminate la valigia sotto il comodino del prete. Uscite dalla cabina ed entrate in quella d Julio. Parlate con quest'ultimo.

2) Andate nel bagno e prendete il sapone sul lavandino. Salite quindi sul ponte superiore e parlate con Suzanne. Andate nella sala da pranzo e parlate con il prete. Andate nella sala fumatori e prendete il foglio sotto la poltrona; andate quindi sul ponte superiore, parlate con Suzanne e tornate nella vostra cabina. Qui giunti parlate con Julio e andate poi nella cabina di Tom per parlare con lui. Tornate quindi da Fabiani, da Suzanne, da Julio e nuovamente da Fabiani. Dopo tutti questi dialoghi dovreste essere giunti alle 10.00. Ora tornate nella vostra cabina dove troverete una chiave (sul tappeto): prendetela e andate nello studio di Karaboudjan per utilizzarla nella serratura della scrivania. Apritela, prendete il biglietto di ringraziamento, aprite la scatolina, esaminate il braccialetto ed anche la chiusura dello stesso, dove noterete delle iniziali (RVS).

3) Andate nella sala da pranzo, aprite il cassetto (in fondo allo schermo, a destra), prendete gli inviti ed osservateli. Andate sul ponte di fronte alla cabina di Fabiani senza entrare in quest'ultima e poi dirigetevi attraverso il ponte (non con la mappa!) verso quello superiore dove vedrete Tom e Rebecca che stanno confabulando. Andate da Fabiani, bussando alla porta prima di entrare, e parlate con lui. Andate da Julio e parlateci, quindi tornate al bar. Qui dovrete parlare con Suzanne. Ora potrete entrare nella cabina di Hector per parlare anche con lui, dopodiché dovrete andare a parlare con Dick, che si trova vicino alla statua della sirena.

4) Andate nella lavanderia e cercate nel cesto vuoto: troverete un medaglione. Andate nella sala fumatori e parlate con Tom del medaglione; apparirà un nuovo personaggio, Agnes. Andate nella cabina di Suzanne, aprite il suo armadio ed esaminate il beautycase. All'interno di quest'ultimo troverete un biglietto: prendetelo e leggetelo. Andate al bar e prendete bicchiere e bottiglia sul bancone: a questo punto saranno le 12.00. Andate sul ponte superiore, parlate con Suzanne che non vorrà più rispondervi, quindi servitele un drink. Andate da Tom e parlate con lui, quindi tornate da Fabiani (bussate!!) che vi parlerà di Dick. Usciti dalla cabina del prete andate a guardare attraverso l'oblò della stanza di Rebecca e vedrete una scena.

5) Andate nella cabina di Daphne e nel suo armadio cercate il ritaglio di giornale: guardatelo. Andate nella cabina di Rebecca e parlate con lei. Andate sul ponte superiore dove troverete Rose. Andate a parlare con tutti i personaggi, a riguardo delle nuove informazioni, poi entrate nella cabina di Fabiani: aprite l'armadio e prendete l'orologio. Andate da Julio a parlare dell'orologio e a questo punto dovrete nuovamente tornare a dialogare con tutti i personaggi fino a raggiungere le 14.00. Andate sul ponte superiore, esaminate il cestino da lavoro di Rose, dove troverete un foglio che parla di armi. Andate nella cabina di Tom, aprite l'armadio, prendete la lettera ed esaminatela.

6) Tornate per l'ennesima volta a parlare con tutti fino a che andando sul ponte superiore non vedrete la scena dell'incidente di Suzanne. Andate nella lavanderia dove troverete una chiave dentro il vaso. Andate nella cabina di Suzanne, usate la chiave nella scatolina (carillon), bloccate la ballerina ed usate nuovamente la chiave: nel cassettino segreto che si aprirà troverete delle lettere. A questo punto sarete arrivati alle 15.30. Ora dovrete girare per la nave finché non vedrete la scena della sparatoria. Andate nella cabina di Rebecca, parlate del testamento.

7) Ora cominciate ad aggirarvi sul ponte delle cabine e noterete che i passeggeri vi chiameranno di loro iniziativa, invitandovi ad entrare nelle rispettive cabine per parlare dei loro sospetti. Vi chiameranno, Rebecca, Rose, Fabiani e daphne. Tornate ancora a parlare con tutti, fino ad arrivare alle 16.20. Andate nella vostra cabina, raccogliete il biglietto sul pavimento e andate da Hector. Ascoltate quello che vi dirà prima di morire. Andate in cucina e prendete l'apriscatole; esaminate il pavimento vicino al lavandino e aprite la botola. Salite sull'"ascensore" che vi porterà fino nel magazzino; prendete il piede di porco ed usatelo su un'asse del pavimento, sotto la quale troverete una pellicola (film). Usate il piede di porco anche su una cassa e aprite quindi la lattina con l'apriscatole.

8) Andate nella sala macchine e prendete il cacciavite. Andate nella sala fumatori, estraete il proiettore, posizionate la pellicola, ed usate quindi il cacciavite su una vite per controllare che funzionino le luci. Usate nuovamente il cacciavite per richiudere, schiacciate il pulsante e godetevi la scena. Andate dove c'è la statua della sirena, prendete il biglietto di Daphne e recatevi quindi da Suzanne. Qui giunti esaminate il suo corpo. Andate nella stanza del capitano, prendete il libro , apritelo ed esaminatelo.

9) Andate nello studio di Karaboudjan e disponete i libri in modo da formare la scritta INCAL. Si aprirà un passaggio segreto: lanciateci dentro il sapone e poi entrateci. Esaminate il mafioso e prendete il pupazzo. Andate nella sala fumatori e mostrate il pupazzo a Daphne. Adesso l'unica cosa che vi resterà da fare, sarà indicare l'assassino!